

AHORA CON
CD
DE REGALO!
6 DEMOS JUGABLES B-MOVIE • DUKE NUKEM • ABE'S ODDYSEE
DEADBALL ZONE • ABE'S EXODDUS • DUKE NUKEM TIME TO KILL
*CD incluido sólo para su distribución en España
Nº 22 975 ptas./5,86 €
PlayStation
Power
JUEGO DEL MES
RIDGE
RACER
TYPE 4
Regresa para conquistar
la corona perdida
¡EXTRA GUÍA
TOMB RAIDER
1, 2 y 3!
KINGSLEY
UN ZORRO EN
LA PLAYSTATION
MC
00022
8 414090 122771

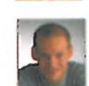
31 Marzo 1999 N.º 22

PlayStation Power

¡La autoridad en los juegos de PlayStation!



Directora: Ana Cris Gilaberte



Técnico: Arnau Marín



Redactor: Miquel López

Redacción PlayStation Power:
P.º San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50. Fax: 93 254 12 62
www.mcediciones.es/playstationpower
e-mail: playpower@mcediciones.es

Colaboradores: Asunción Guasch, Alfonso Catena, Sonia Ortega, Carlos Robles, Albert Font, Roser Colet.

Webmaster: Amadeu Brugués. abrugues@mcediciones.es

Maquetación electrónica:
Lluís Guillén

Corrección: Manuel Casals

Administración:
MC Ediciones SA P.º San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50. Fax: 93 254 12 60

DIRECCIÓN EDITORIAL
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

PUBLICIDAD
Directora de ventas: Carmen Ruiz. carmen.ruiz@mcediciones.es
Madrid: Elena Cabrera. comercial.mad@mcediciones.es
Gobelas, 15 planta baja, 28023 Madrid
Tel: 91 372 87 80 Fax: 91 372 95 78
Barcelona: Carmen Martí. carmen.marti@mcediciones.es
P.º San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50. Fax: 93 254 12 62
Publicidad Consumo: Alba Fernández
P.º San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50. Fax: 93 254 12 61

SUSCRIPCIONES
Manuel Núñez
Tel: 93 254 12 58 Fax: 93 254 12 59
Precio de este ejemplar: PVP 975 ptas. (IVA incl.)
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 975 ptas.
(incluye transporte)
Precios de suscripción por 12 números: 9.945 ptas. España; 11.745 ptas. Europa y 14.475 ptas. el resto del mundo.

Filmación y fotomecánica:
MC EDICIONES
P.º San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona

Impresión:
Rotographik – Giesa Tel: 93 415 07 99
Depósito Legal: 22.847/97
Impreso en España – Printed in Spain

Distribución:
Coedis S.L. Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid: Laforja, 19-21 esq. Hierro
Polígono Indal. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

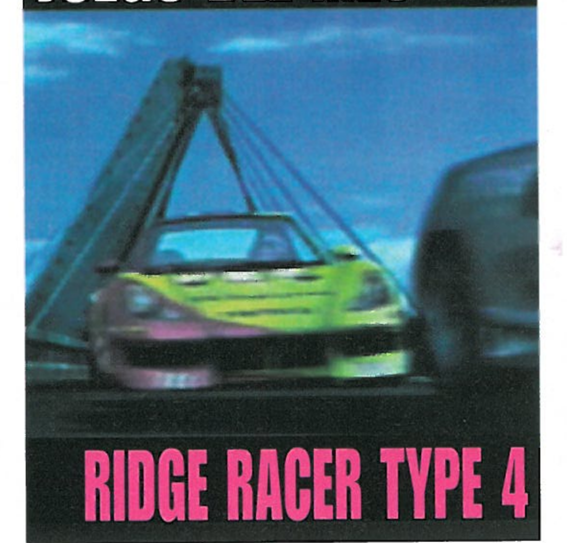
Distribución Argentina:
CEDE, S.A. Sud América, 1532. 1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64. Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.

Distribución México:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, n.º 220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel: 545 65 14
Estados: Publicaciones CITEM
D.F.: Unión de Voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite)
Número de reserva al título en derechos de autor (en trámite)



Edita: MC Ediciones, S.A.
P.º San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63

JUEGO DEL MES



RIDGE RACER TYPE 4

PlayStation Power CD

MC DISCO 22

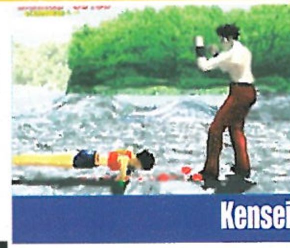
6 DEMOS JUGABLES

ABE'S EXODDUS
¡AYUDA A ABE A RESCATAR A LOS MUDOKONS DE LAS GARRAS DEL MALVADO!

JUGABLES
B-MOVIE
DUKE NUKEM
ABE'S ODDYSEE
DEADBALL ZONE
ABE'S EXODDUS
DUKE NUKEM TIME TO KILL

Análisis

Disfruta con los análisis de algunos de los últimos lanzamientos.



Kensei

Akuji



Monkey Hero

INTRO 12

Las últimas novedades en el mundo PlayStation. ¡Todo lo que necesitas saber!

ANÁLISIS 63

TRUCOS 45

OTRAS SECCIONES...

Juego del mes

Tiembla, Gran Turismo

PlayStation Power ¡Genial!

Ridge Racer

Disponible: **Abril**
Precio: **N/D**

Jugadores: **1-2**
Editor: **Sony**

Fabricante: **Namco**
Distribuidor: **Sony**

Compatible con: **Tarjeta de memoria/ Dual Shock/Jogcon**

Panorama para correr

● Sólo puedes escoger entre dos perspectivas pero ¿qué más da? Los auténticos pilotos siempre se deciden por el enfoque desde dentro del coche.



▲ Este es el enfoque de los tiquismiquis. Los pilotos eligen el de la derecha.



Te encantan los juegos de carreras, pero temes que Ridge haya llegado demasiado lejos. Tranquilo, el padre de todos los títulos de carreras regresa para recuperar su corona

Está bien, vamos a ir directos al grano para evitarte la molestia de tener que pasar las páginas del análisis a toda prisa hasta llegar al recuadro de la puntuación. Ahora mismo te vamos a decir si *Ridge Racer Type 4* es mejor que *Gran Turismo* o no. ¿Estás preparado? Pues allá va. La respuesta es sí y no. Lo sentimos, pero es que es así.

Vale, no te desesperes y sigue leyendo, porque estás ante un análisis muy importante. Todo el mundo está ansioso por saber cosas de *Ridge 4*. En Japón el juego ya está a la venta y nosotros ya tenemos uno. Puede que el juego cambie cuando, en abril, lancen la versión PAL, así que volveremos a hablar de él más adelante. ¿Ha quedado claro? ¿La redacción de *PlayStation Power* recibirá miles de llamadas de personas quejándose de que el juego todavía no está en las tiendas? Para los que no estén al loro, diremos que el *Rid-*

◄ Incluso puedes personalizar las pegatinas de tu bólido. El editor de pegatinas es un poco complicado, pero este tipo de novedades siempre son bienvenidas en la PlayStation.

Type 4

ge original fue responsable, en parte, del impresionante exitazo que tuvo la PlayStation en todo el mundo cuando se produjo su lanzamiento allá por el año 1995. *Ridge Racer*, que se puso a la venta al mismo tiempo que la máquina, revolucionó el mundo de los juegos gracias a unos gráficos arcade casi perfectos y a un manejo también muy parecido al de su homólogo arcade (debes tener en cuenta que, por esa época, los jugadores estaban acostumbrados a cosas como *Road Rash* para MegaDrive. ¡Cielos! Pero seamos breves con la historia de esta saga porque el tiempo es oro. *Ridge 2* incorporó la pantalla partida, *Rage Racer* demostró lo intrincadas que podían llegar a ser las carreras para un solo jugador y entonces, como surgido de la nada, llegó *Gran Turismo* para hacerse con el cetro de los juegos de carreras para PlayStation.

Pues bien, Namco vuelve a la carga, pero parece que no ha conseguido mejorar demasiado las cosas. *Ridge 4*, como juego de carreras para varios jugadores, es mil veces mejor que *Gran Turismo*. Cuando estás compitiendo contra otros jugadores, tu pulso se acelera hasta alcanzar cotas alarmantes. Ningún otro juego de carreras es capaz de afectar tanto físicamente al jugador como *Ridge 4*.

Sin embargo, el modo un jugador, aunque ofrece diversión a raudales, no cuenta, por así decirlo, con la profundidad y la dura-



► En *Gran Turismo* no encontrarás gráficos como éste. Quizá sí en *GT2*.

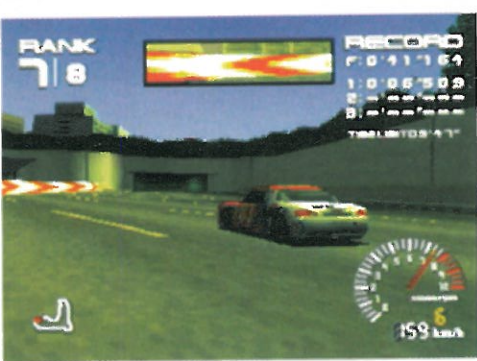

▼ Ponte a un lado, muñeca, pero ése no es lugar para una dama como tú.


► Antes de cada carrera, la cámara hace una panorámica y enfoca el circuito por el simple placer de hacerlo. En estos momentos se están luciendo.





▲ *Ridge* no sería *Ridge* si no apareciera *Galaxians* en algún momento.



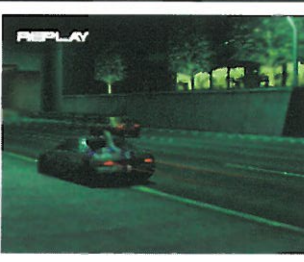
► Quizá sea un mal ejemplo, pero el retrovisor funciona a la perfección.

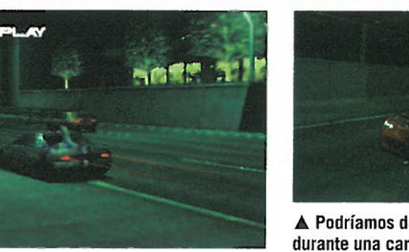
Juego del mes

Ridge Racer Type 4

PlayStation Power ¡Genial!

▶ Caña a los jóvenes del vehículo a rayas azules, aunque si piensas conducir todo el tiempo de esa manera no te extrañe si al final pierdes el liderazgo. Ese truco no se le ocurriría ni a un chimpancé.





▲ Podríamos decir que las cámaras durante una carrera ofrecen planos impresionantes de los coches e increíbles detalles de los paisajes. O podríamos decir que su aspecto es una pasada.



▲ Ya casi estás. Sólo tienes que tomar la curva con un derrape y llegarás el primero. O pegártela contra el muro y ver cómo se esfuman tus aspiraciones.

◀ Un quinto puesto no te bastará para pasar a la siguiente ronda.

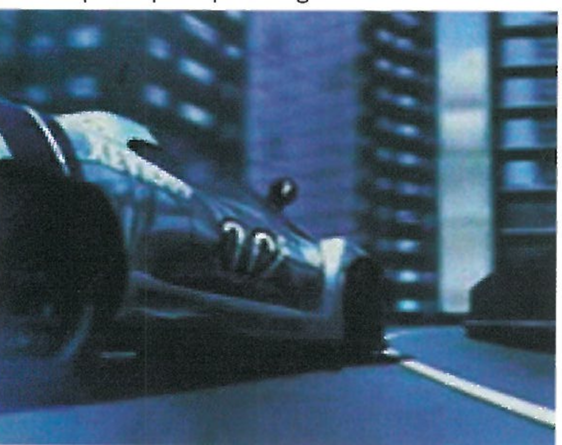


▲ Unas flechas apuntan en una dirección y las otras, en otra diferente. ¡Socorro!

bilidad de *Gran Turismo*. Y aquí radica el problema. ¿Cuál es el mejor? Pues la situación da pie a un reñido debate. Por nuestra parte, lo mejor será que nos limitemos a comentarte sus características.

Explicación de la intro

● Tal y como te mostramos el mes pasado, la intro de *Ridge 4* es impresionante, pero ¿qué quiere decir? Pues bien, después de revisarla una y mil veces nos complace informarte que, al menos para nosotros, sigue sin tener ningún sentido. Namco se ha limitado a crear una presentación de lo más molona sin preocuparse por su significado.



▲ Una tarde azul nuestro héroe no tiene más opción que subirse a su cacharro y volverse completamente loco...



▲ ...todo el mundo le mira. Las calles son tuyas, así que crúzalas como alma que lleva el diablo.



▲ Pero es que en el fondo soy apocado y buena persona. ¿No hay otro loco por ahí que quiera sustituirme?



▲ Túneles verdes. Así es cómo nos gustan. Y esto es el final de la intro. No te creas que la de verdad tiene mucho más sentido.



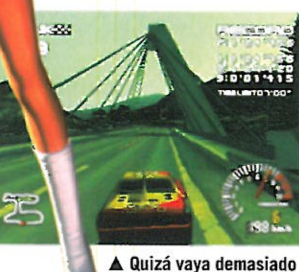
▲ Machaca a la chica. ¡La velocidad nos vuelve locos! ¡Locos de atar!

Funcionamiento

Ridge Racer Type 4 (R4) se desarrolla a lo largo de ocho circuitos (circuitos a los que también puedes acceder en el modo Inverso, una vez has completado un Grand Prix inicial) y, sin duda, son las ocho mejores carreras que se han diseñado jamás para un juego de carreras de PlayStation. La atención al detalle es pasmosa. Los *Ridges* anteriores no eran moco de pavo, pero las pronunciadas pendientes, los túneles sinuosos, la temerosa conducción por la ciudad, los impresionantes paisajes campestres y las endiabladas rectas hacen que *Ridge 4* sea una auténtica pasada. Pero todo esto se queda en agua de borrajas si la jugabilidad no está a la altura. Lo que hace que cada uno de los elementos que acabamos de mencionar sea tan irresistible es que su diseño casa a la perfección con esa conducción llena de derrapajes marca de la casa *Ridge*. No hay sensación mejor en otro juego de carreras de ningún formato que la de entrar en una curva que parece imposible a toda pastilla, soltar el acelerador al iniciar el giro y volver a pisarlo hasta que las ruedas chirríen, saliendo ileso de la osadía y con el bólido patinando como una mala cosa. En el fondo te importa poco la posición que ocupes en la carrera, porque salvar una curva de forma tan magistral ya te recompensa suficientemente.

Modos

El juego se divide en tres modos principales. Grand Prix simula las categorías de una temporada normal. Las hay de tres tipos diferentes y, a medida que avanza la temporada, van apareciendo coches y circuitos nuevos. Time Attack es el modo contra el crono. Debes correr contra tu fantasma y batir tu propio tiempo una y otra vez de forma cada vez más atrevida. Por último, Vs Battle es un modo dos jugadores a pantalla partida que podríamos calificar, sin miedo a equivocarnos, como el mejor juego a dos bandas para PlayStation. También hay un modo desafío que, en resumidas cuentas, es un clon de la persecución del original en la que debías correr a la zaga de un rapidísimo bólido amarillo por todo el circuito antes de adelantarlo justo en la última curva. De este modo, puedes acceder a un montón de coches extra (extraños mamotretos de tres ruedas en forma de cohete y cosas por el estilo). Hablando de vehículos extra, en teoría hay más de 300, aunque en realidad se trata tan sólo de 20 diferentes a los que se les aplican algunas variaciones, tan mínimas en algún caso que sólo el más detallista de los pilotos virtuales sería capaz de percibirlas. Y este es el primer problema del que adolece *R4* en su duelo particular con *GT*. La falta de coches que sean réplicas de turismos reales puede representar un handicap para los desesperados por el detalle hasta sus últimas consecuencias. El segundo problema más importante lo encontramos en la opción de garaje. En *GT* podías ganar coches tras superar una serie de exámenes de conducción para, a continuación, comerciar con ellos antes de hacer la puesta a punto. *R4* sólo ofrece la posibilidad de la puesta a punto, hecho que, en el modo un jugador y a largo plazo es un tanto decepcionante. Pero de este modo no puedes buscar mejor excusa para congregar a tus amigos en tu casa y dejar que pasen las horas ▶▶



▲ Quizá vaya demasiado rápido para ese ancianito.

▲ Dentro de 18 meses, cuando estemos analizando *Ridge 6* para la PlayStation 2, podremos ver imágenes como ésta. No te lo vas a creer.

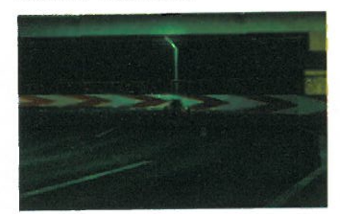
Veámoslo de nuevo



●Aunque los trucos que realizan las cámaras son una auténtica pasada, las repeticiones de *R4* no son tan especiales como las de *Gran Turismo*. Lo que pasa es que el enfoque cambia demasiado deprisa. Namco debería haberse tomado las cosas con un poco más de calma. Lástima.

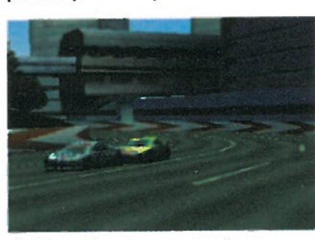


▲ Sí, no está nada mal, pero después de un par de minutos de lo mismo empieza a cansar.



▲ No sabemos por qué, pero no han incluido una opción de repeticiones a pantalla partida. Vaya faena.





▲ Esto está mejor, pero la cámara nunca aguanta un enfoque decente durante mucho rato.

El paraíso a dos bandas

● Aquí tenemos el mejor modo dos jugadores para PlayStation. El juego no se ralentiza, ni aparecen elementos extraños en pantalla; simplemente hay acción derrapante a raudales. De hecho, por muy listo que te creas, podemos apostarte lo que quieras a que te retorcerás como un poseso en tu silla cada vez que intentes tomar esa curva peligrosa sin dártela de morros contra los laterales. Y puede que no lo consigas.







▲ Desde aquí parece que jugar en la parte de abajo es mejor. Al menos en este caso va ganando...



▲ ...pero no nos precipitemos. Como se suele decir, más vale estar siempre arriba.

Juego del mes

Ridge Racer Type 4

▲ De momento, se supone que *Ridge Racer 4* aparecerá en España más o menos en abril. Ya te avisaremos de la fecha exacta para que vayas ahorrando.

PlayStation Power ¡Genial!

Modo Fantasma

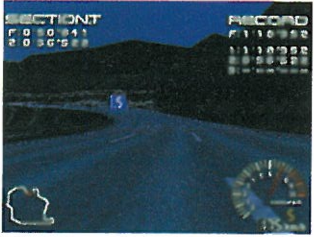
● El modo Fantasma contra el crono siempre ha sido muy valorado en la redacción de *PlayStation Power*. No desconectes la máquina en todo el día hasta que tengas en tu haber el récord del mundo.

▶ Que las flechas dobles no te desconcierten, no son ningún problema. Gira a toda velocidad e intenta mantener el vehículo tan pegado a la línea interior como puedas. ¡Así se hace!





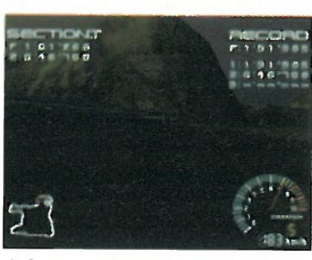

▲ Las vueltas y las carreras más rápidas se guardan en la tarjeta de memoria. Y, como siempre, hace falta ponerse un nombre de lo más vacilón.



▲ Lástima que el modo Fantasma no sea continuo, como en *Porsche Challenge.*



▲ ¿Por qué han puesto un mapa en un juego de carreras arcade?



▲ Como en toda carrera contra el crono, los tiempos parciales son vitales.

casi sin percatarte con el súper adictivo modo para varios jugadores. Sin duda, es lo mejor que puedes hacer.

Hablemos ahora de los gráficos. Pero es que casi no hay palabras. En toda tu vida has visto tal combinación. Sólo tienes que mirar las imágenes. Sin duda, se trata del juego para PlayStation con mejores gráficos hasta la fecha. Ya lo hemos dicho antes, pero es que estamos seguros de que, en una máquina de 32 bits, es muy difícil que se consiga un juego con mejor aspecto que éste. No se aprecia ni un solo fallo técnico, si exceptuamos alguna que otra aparición en pantalla de algún elemento de forma inesperada, aunque la acción suele ser tan envolvente en todo momento que uno ni se da cuenta. La carretera es sólida siempre, y los muros no desaparecen al entrar en contacto con ellos. Una pasada.

La iluminación también es impresionante. Cuando en el reloj ves que son las 6:45 de la tarde, el escenario se convierte en una gigantesca puesta de sol, y una luz crepuscular procede a bañar todo el circuito. Las sombras de las farolas parecen reales y el contorno borroso en movimiento de las luces traseras en las repeticiones hay que verlo para creerlo. Desde que llegara *Gran Turismo*, las repeticiones en los juegos de carreras se han convertido en un aspecto esencial, y *Ridge 4* no se queda atrás en este apartado. Podrás revivir los mejores momentos con gráficos de gran calidad, un montón de enfoques de cámara y los mejores primeros planos. Y, por supuesto, podrás disfrutar una y otra vez de ese dulce momento en que tus colegas se estrellan con estrépito contra el muro protector justo en la última curva. ¡Qué cruel!

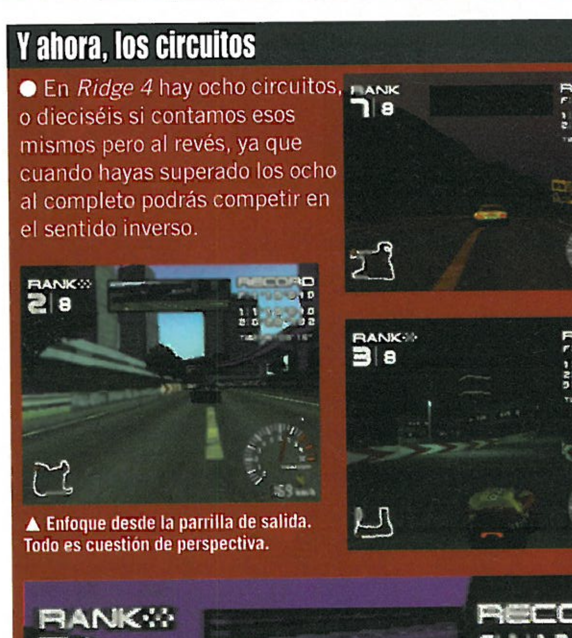
¡Vaya pedazo de pack!

Aunque ni siquiera los chicos de Sony saben cómo será el diseño del envoltorio del juego para la versión europea, el paquete en el que se incluía el juego en Japón y que nosotros hemos conseguido adquirir, es una auténtica maravilla.

En primer lugar, viene con el nuevo mando de Namco, el JogCon. En el centro de este Pad súper moderno hay una especie de volante con *force feedback* incorporado. Si utilizas los dedos índice para acelerar y frenar mediante un botón lateral, te quedan libres los pulgares para manejar el volante, aunque debes tener en cuenta que si lo sueltas empezará a girar como un poseso y volverá loco al coche que manejes en pantalla. Vamos, como en la vida real. El tacto del Pad es increíble, resulta incluso más ergonómico que el estupendo Dual Shock, pero, no obstante, para llegar a acos-

Y ahora, los circuitos

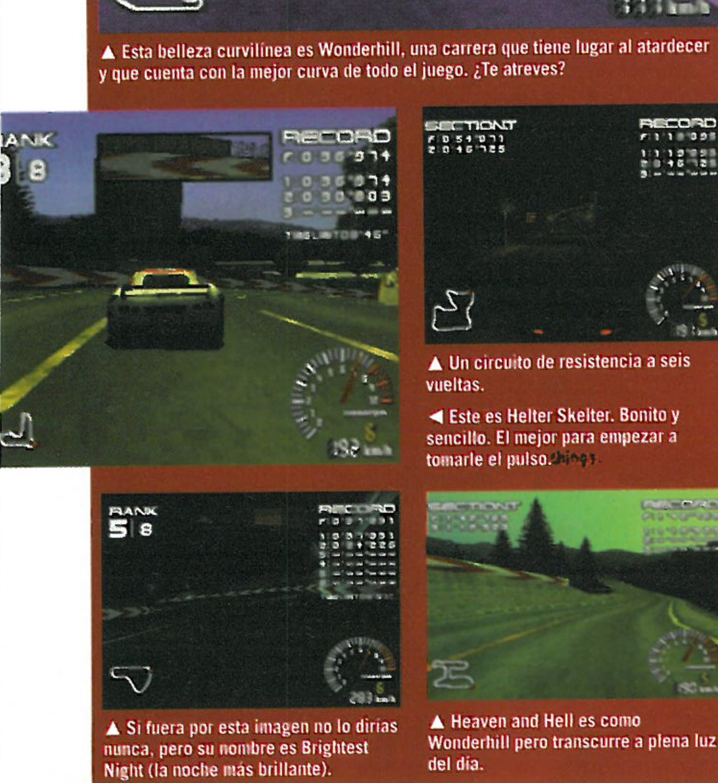
● En *Ridge 4* hay ocho circuitos, o dieciséis si contamos esos mismos pero al revés, ya que cuando hayas superado los ocho al completo podrás competir en el sentido inverso.



▲ Enfoque desde la parrilla de salida. Todo es cuestión de perspectiva.



▲ Esta belleza curvilínea es Wonderhill, una carrera que tiene lugar al atardecer y que cuenta con la mejor curva de todo el juego. ¿Te atreves?



▲ Un circuito de resistencia a seis vueltas.

◀ Este es Helter Skelter. Bonito y sencillo. El mejor para empezar a tomarle el pulso.

▲ Si fuera por esta imagen no lo dirías nunca, pero su nombre es Brightest Night (la noche más brillante).

▲ Heaven and Hell es como Wonderhill pero transcurre a plena luz del día.



▲ A lo mejor pensabas que jugar con las luces te llevaría a algún lugar en este tramo crucial.



▲ Una sexta plaza no basta, y esa manchita en la lejanía es el objetivo.



▲ El azul es el color, y *Ridge* es nuestro juego. Qué buena frase para un anuncio en la tele.



▲ Ni fallos técnicos ni apariciones súbitas. Estos circuitos parecen de verdad. Si te la pegas contra la pared, tu cabeza lo notará. No te creas que vas a salir ileso.



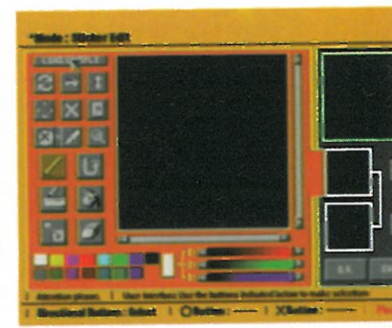
▲ Es como esa película en la que Arnold, el cachas, conducía a toda pastilla bosque a través. Pero aquí es más fácil.

Editor de pegatinas

● ¡Qué pasada! Una opción para crear tus propias pegatinas para el coche. Ve al garaje y selecciona la opción de pegatinas. Es fácil. Hay un montón de posibilidades ya establecidas que presentan imágenes extraídas de otros juegos de Namco, tales como ésta de Yoshimitsu, de *Tekken*. Pero si tu imaginación es desbordante, olvídate de todo lo que te ofrecen y dedícate a crear tus propios diseños para adornar tu bólido.

▶ Presta atención. Esta es la pantalla a la que accedes después de elegir la opción de Garaje en el menú principal. Para llegar a la cuestión de las pegatinas debes decidirte por el símbolo del medio de entre esos tres.





▲ Aquí debes decidirte por una de las dos opciones. Tu propio diseño o uno que Namco ha creado para ti.



▲ En esta ocasión fuimos a por lo fácil y nos decidimos por Yoshimitsu, pero también hemos conseguido diseñar algunas pegatinas realmente excelentes. Si no te lo crees, peor para ti.



▲ Ahora ya has elegido la pegatina y aparecerá en tu coche la próxima vez que compitas.

Juego del mes

Ridge Racer Type 4

▲ Otra de esas repeticiones mareantes. A ver si dejan la cámara quieta de una vez.



▲ Un par de recortes más y ya se ha acabado. Así de fácil.



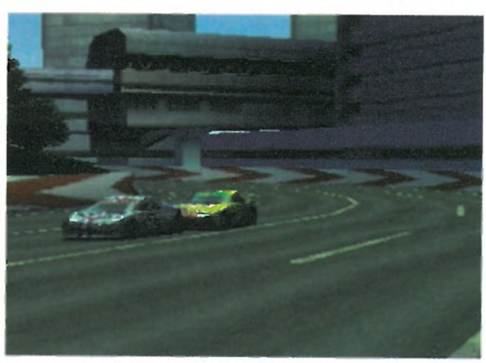
▲ Este circuito tiene el mismo perfil que un perro con las patas cruzadas y el hocico rojo.



◀Este circuito es una auténtica pesadilla. Cuando estás a punto de dejar atrás a tu colega, llega un giro de 360 grados y puede ocurrir cualquier desastre. Nuestro único consejo es que evites los problemas siempre que puedas.



▲ ¡Bastaaaa! Para de derrapar aunque sólo sea por una vez. Piensa que en esa curva vas a tener que hacerlo de nuevo.



▲Esto ya es para morirse. Creo que no hace falta que insistamos más. ¿A qué esperas para encargar tu juego?

▲ Ese extraño artilugio que se ve al fondo es un vehículo de tres ruedas.



Acostumbrarse al volante hace falta armarse de paciencia. Después de pasarnos dos semanitas jugando a *Ridge*, nadie en la redacción ha sido capaz de dominarlo por completo. Y ya es decir. De todos modos, es toda una innovación, y en el fondo, eso es lo que queremos que suceda en el mundo de la PlayStation. Así pues, esperemos que también se incluya en el paquete europeo.

Pero eso no es todo. Con el juego japonés también se ofrecía un disco con el *Ridge Racer* original (aunque mucho nos tememos que este regalo no lo veremos por estas tierras), que incluía el primer juego completo y, además, una versión mejorada a 60 cuadros por segundo. Para ser sinceros, en la redacción empezamos con la versión mejorada y pensamos que era exactamente igual que el *Ridge* que nosotros recordábamos, cosa que nos decepcionó un tanto hasta que cargamos el original de verdad. No os lo creeréis, pero su aspecto era de lo más pobre. ¡Cómo pasa el tiempo!

Regalos extra

Como siempre, esta es una novedad siempre bienvenida que ya nos gustaría ver más a menudo, aunque apostaríamos el cuello a que muy pocas empresas editoras están dispuestas a seguir el ejemplo de Namco. Y eso no es todo. El disco extra también contiene un catálogo interactivo que ofrece breves muestras y demos de algunos de sus lanzamientos futuros. No está nada mal.

Compatibilidad Pockestation

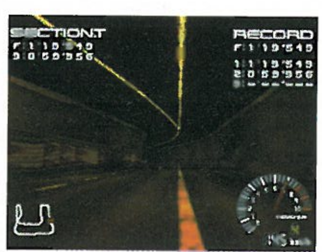
Otros aspectos a destacar son la intrigante compatibilidad con la PocketStation (aunque hasta que no tengamos una por estas tierras, no podemos saber si este aspecto merece o no la pena), una de las mejores bandas sonoras que Namco haya realizado jamás y los mejores coches controlados por el ordenador que se han visto nunca en la saga de *Ridge*, gracias a una estupenda Inteligencia Artificial.

¿El mejor juego de la historia?

Y llega de nuevo la gran duda: ¿es mejor que *Gran Turismo*? De momento, vamos a otorgarle la misma puntuación hasta que analicemos la versión PAL de *R4*. Por lo que se refiere a aspectos técnicos y diseño de circuitos, *R4* le da un baño a *GT*, pero la falta de durabilidad en el modo un jugador hace que la balanza vuelva a equilibrarse bastante.

Si te gastas el dinero para reunir a tus amigos y compartir unas partidas con el increíble modo dos jugadores no encontrarás nada mejor pero, por norma general, la gente quiere disfrutar por igual cuando se enfrenta cara a cara con la máquina. Si a esto le añades la carencia de control analógico, queda claro que no podemos otorgarle una puntuación más generosa.

Sin embargo, si no tienes ninguno de los dos títulos, la adrenalítica naturaleza de *R4* puede que incline la balanza en su favor. No obstante, si eres un fanático de los juegos de carreras, deberías hacerte con una copia de ambos títulos, sin lugar a dudas. PSP



▲ Los tramos por túneles son todo un lujo. De hecho, todo el juego es de lujo. No sabemos qué haces leyendo en lugar de ir a encargar tu juego.

Señoras y señores, presentamos al primero, al original... ¡RIDGE!

● El disco extra no sólo cuenta con el *Ridge Racer* original, sino también con una versión mejorada a 60 cuadros por segundo. Un placer para tus ojos y todo un acierto para la PlayStation. Bien hecho, Namco.



▲ Aunque ya tenga unos añitos, *Ridge* sigue siendo un buen juego que los chicos de la N64 no pueden ni imitar.



▲ No te pierdas los 60 cuadros por segundo. ¡Qué detalle, qué agudeza! El suelo está perdido de babas.



▲ Llama a los de Namco Europa ahora mismo y exígeles que incluyan esta versión del original en el juego que lancen en España.

PlayStation Power

El mejor juego para dos jugadores de la historia y SANSEACABÓ. Podría pasar delante de *Gran Turismo*, pero la falta de durabilidad en el modo un jugador le impide conseguir una puntuación perfecta.

A FAVOR	EN CONTRA
➕ Los mejores gráficos de la historia	➖ Faltan los permisos de conducir
➕ El juego más adictivo de la historia	➖ Todavía no está disponible en Europa
➕ El juego más rápido de la historia	➖ Le falta durabilidad en el modo un jugador
➕ Es una auténtica pasada	

Puntuación 96%

" ¡Lo que estabas esperando! "

TOMB RAIDER II™

STARRING

LARA CROFT











EIDOS
INTERACTIVE



Av. Burgos, 16 D. 1º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70
www.proein.com

Intro

Noticias y novedades sobre el mundo PlayStation

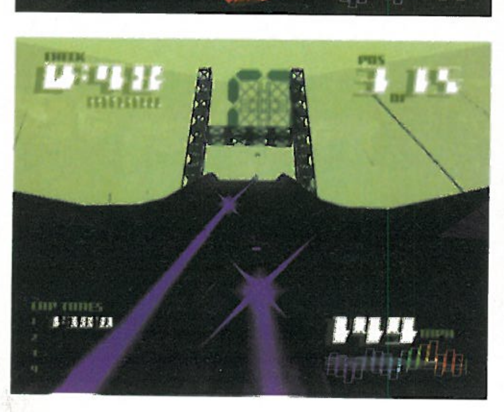
PRIMER CONTACTO
Una fantástica guía que te conduce por los mejores y más sorprendentes títulos venideros

● Especial

¡Vuelve W

La saga

Es la noticia que llevábamos esperando hace tiempo. Fuentes fidedignas del mundo de la industria consolera nos han informado que *Wipeout 3*, la secuela de uno de los mejores juegos de todos los tiempos, aparecerá de forma exclusiva para PlayStation. ¡ESTE MISMO AÑO! ¡Yupiiii! Por Internet circulan gran cantidad de rumores, aunque casi todos son falacias. Sin embargo, algo nos empuja a creer que en el cuartel general que Psygnosis tiene en Liverpool, el desarrollo de *Wipeout 3* se encuentra en sus primeros estadios y que, como mínimo, cuenta ya con pantalla partida para el modo dos jugadores. Los chicos de Psygnosis pretenden que su último *Wipeout* compita de forma di-



▲ Esta es la representación que un artista ha imaginado de una de las secuelas más esperadas y deseadas del entorno PlayStation. ¡Ya está tardando en llegar!

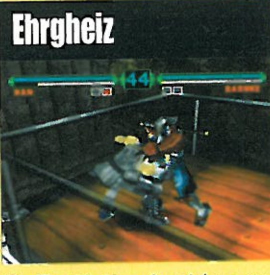


▲ Seguramente es el juego con mejor aspecto de la historia. ¡Y de eso hace ya dos años! Estamos ansiosos.

Carmageddon

● Prepárate para quedar pegado a la pantalla al enfrentarte a uno de los 30 circuitos enormes, en uno de los 30 coches divertidos.

Ehrgheiz

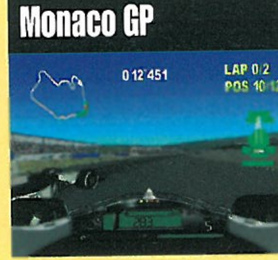


● Fantástico *beat 'em up* cuya jugabilidad y excelencia gráfica recrea a la perfección el arcade original. Lástima que sólo aparezca en Japón.

World Cup Cricket

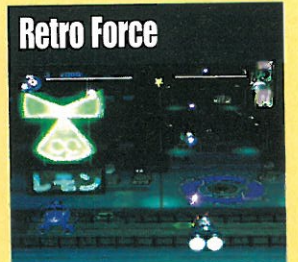
● Si lo tuyo no es el fútbol, ni el baloncesto, ni el golf, ni el tenis, ni las carreras, puede que tengamos la solución a todos tus problemas: el cricket.

Monaco GP



● Los desarrolladores pretenden conseguir un título que pueda atraer a todo el mundo, tanto a los fans del arcade, como a los más exigentes de la F1.

Retro Force



● Acción trepidante y colorista en un entorno tridimensional. Lo que todos estábamos esperando. Pocos podrán resistirse a sus encantos.

ipeout continúa

recta con *Gran Turismo 2* y *Ridge 4*. Por eso, seguro que contará con gráficos de alta resolución, proporciones de cuadros aún más altas y un impresionante modo Repetición al estilo de *GT*.

Ah, y no nos olvidemos de los nuevos circuitos, vehículos y competiciones que se incluirán en la nueva entrega. Seguro que será una pasada, incluso aunque no podamos corroborarlo al son de la más que probable espectacular banda sonora. A tenor del tupido velo de secretismo que se ha corrido sobre el proyecto, parece que Psygnosis se trae entre manos algo muy especial. En cualquier momento podría producirse un anuncio oficial, así que ya lo sabéis. De momento, os tendréis que seguir conformando con permanecer atentos a vuestra *Power*.

Es lo más sensato que podéis hacer. Se siente. PSP

¿Cuentan de nuevo con Designers Republic?

Puede que los dos *Wipeout* anteriores contaran con unas carreras un tanto absurdas, pero lo que los hacía especiales era su impresionante aspecto. El equipo de diseño, Designers Republic, fue una elección muy acertada que muchos han intentado imitar pero nunca han conseguido superar. Seguro que vuelven a estar metidos en el cotarro.







Primer contacto

Carmageddon

El violento juego de carreras que ha conmocionado el mundo del PC llega por fin al entorno PlayStation. Y de camino rebana a unos cuantos zombies

Si pensabas que *Resident Evil 2* era el gore elevado a la enésima potencia o que las maldades al volante de *Grand Theft Auto* eran lo más cruel que uno se podía imaginar desde un automóvil, estabas muy equivocado. A partir de ahora, habrá que redefinir el término «furia sobre el asfalto».

▲ Es como *Pacman* pero con *zombies* en lugar de puntos y con un bólido súper preparado en lugar de una aspirina gigante amarilla.

Los que tengan un PC pueden estar agradecidos por contar tanto con *Carmageddon* como con su secuela, *Carpocalypse Now,* desde hace tiempo. Ninguno de los dos estaba recomendado para menores de 18 años, y su aparición provocó una agria polémica, sobre todo entre los sectores más retrógrados que no tienen otra cosa mejor que hacer que quejarse por todo.

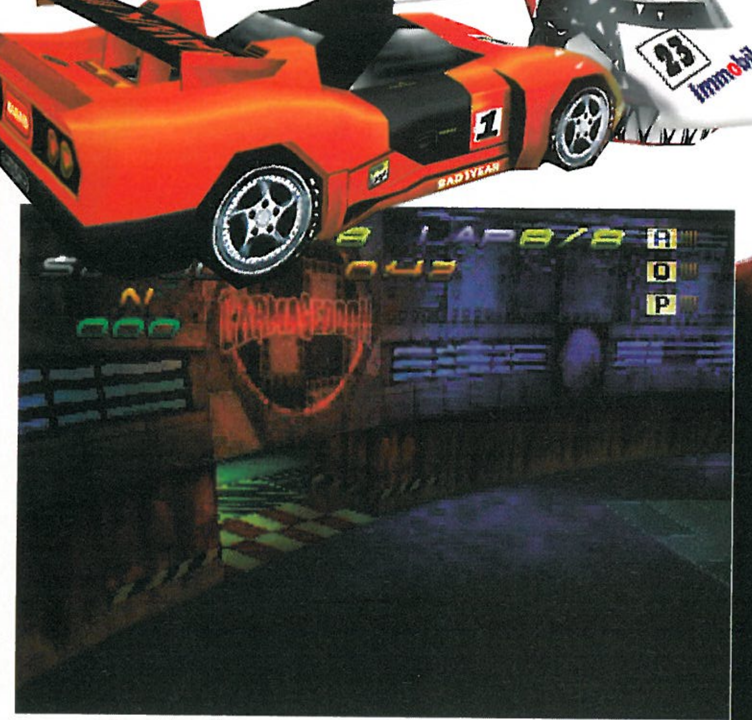
Lo que les sacaba de quicio no era la frenética acción de carreras futuristas (basada en parte en *Death Race 2000,* una película poco afortunada y bastante antigua), ni la gran cantidad de circuitos y *bonus* ocultos. Lo que les fastidiaba era que, para obtener la victoria, en



▲ Si en este nivel no consigues despachar a unos cuantos *zombies* será mejor que te dediques a hacer un rompecabezas de los *101 Dálmatas*



▲ En esta ocasión, hay una falta sorprendente de peatones imprudentes, pero precisamente de eso se trata. Quizá al doblar la esquina...



▲ Una atmósfera amenazadora y sombría que casa a la perfección con una trama basada en carnicerías motorizadas, ¿no te parece?

● *Resi en los quioscos...*

Newstand Publications se ha hecho con la licencia para el Reino Unido del *Resident Evil Magazine*, que narra todas las aventuras de Chris y Claire Redfield y su lucha contra cualquier cosa que incube un virus. Estará muy pronto en todos los quioscos de las islas, así que si queréis algún ejemplar no os queda más remedio que hacer un viajecito.

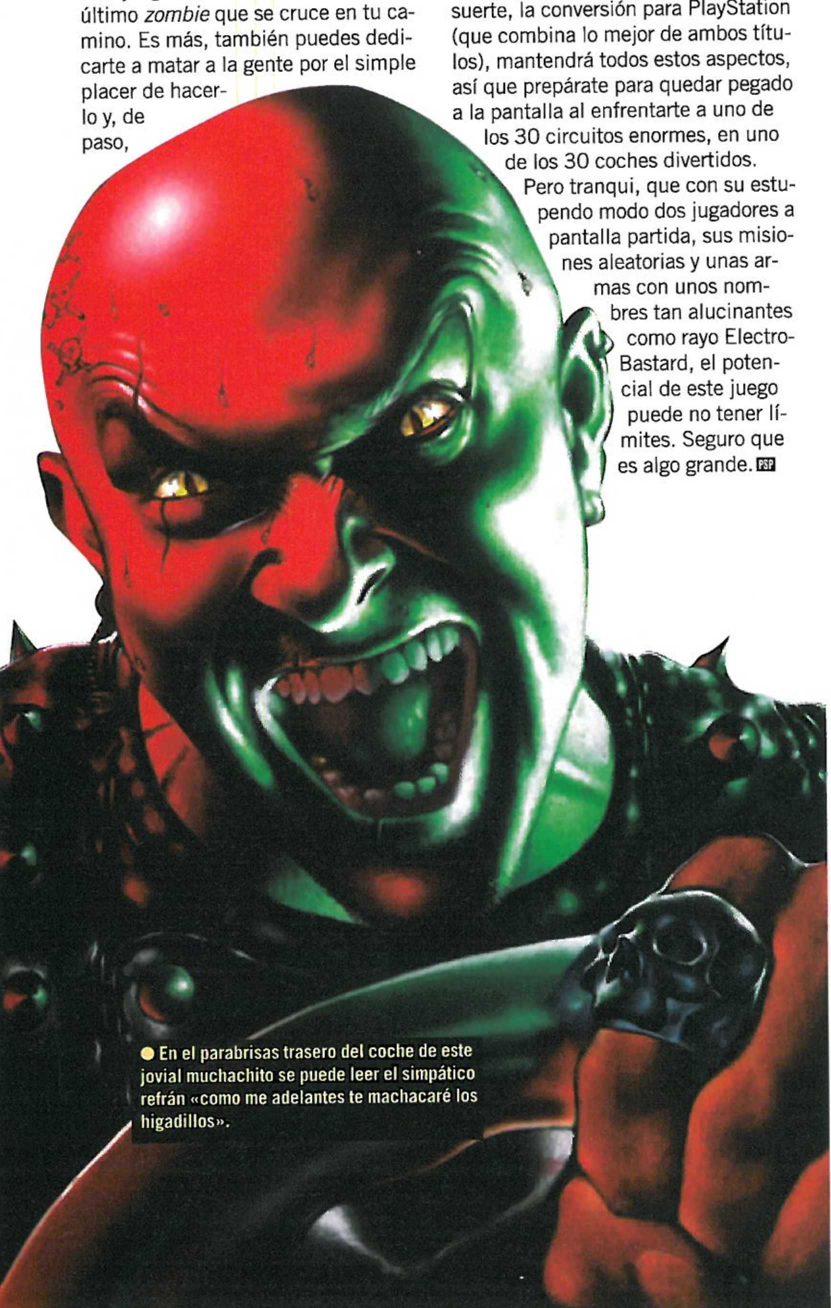
... y también Lara

Titan Books presentará en mayo *Witchblade: Coventan featuring Tomb Raider*. Witchblade es un policía de Nueva York que tiene poderes detectivescos sobrenaturales, y se alía con Lara para resolver todo tipo de misteriosos problemas



este juego tienes que rebanar hasta el último *zombie* que se cruce en tu camino. Es más, también puedes dedicarte a matar a la gente por el simple placer de hacerlo y, de paso, para ganar algunos puntos extra. Por suerte, la conversión para PlayStation (que combina lo mejor de ambos títulos), mantendrá todos estos aspectos, así que prepárate para quedar pegado a la pantalla al enfrentarte a uno de los 30 circuitos enormes, en uno de los 30 coches divertidos.

Pero tranqui, que con su estupendo modo dos jugadores a pantalla partida, sus misiones aleatorias y unas armas con unos nombres tan alucinantes como rayo Electro-Bastard, el potencial de este juego puede no tener límites. Seguro que es algo grande. PSP



● En el parabrisas trasero del coche de este jovial muchachito se puede leer el simpático refrán «como me adelantes te machacaré los higadillos».

● Primer contacto

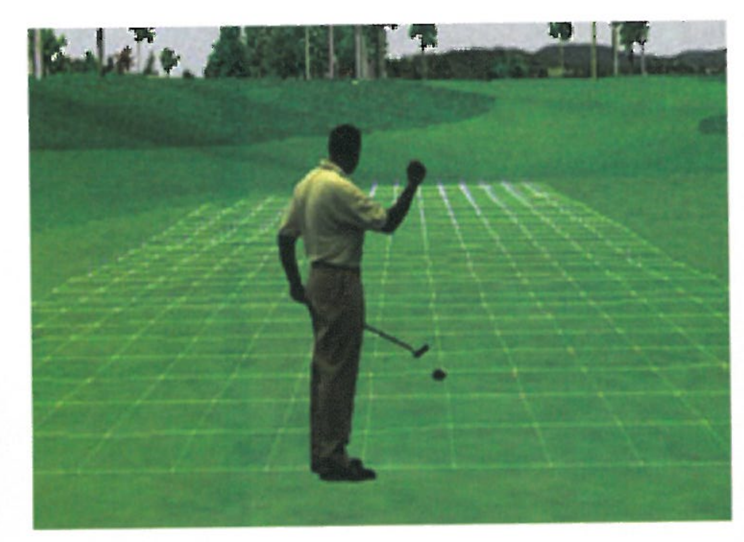
Pro 18: World Tour Golf

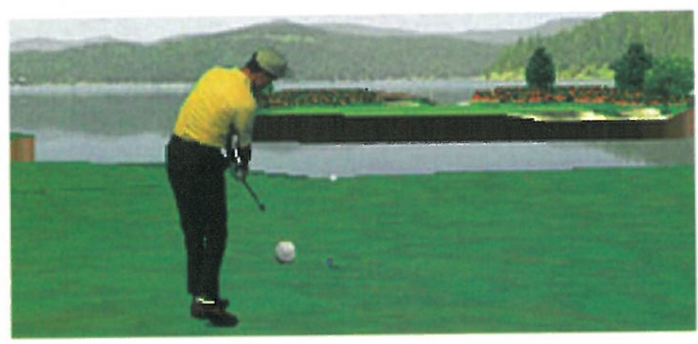
Fácil de aprender, difícil de dominar

Así es como los chicos de Psygnosis definen su incursión en el mundo del golf: *Pro 18: World Tour Golf*. Espera un momento, no cambies de noticia. Todo juego se merece una oportunidad. *Pro 18* ha sido diseñado para atraer tanto a los jugadores de golf como a los fans de este deporte dado que aporta un realismo jamás visto en un título de golf.

Podrás elegir entre participar en solitario o jugar contra los profesionales. Este programa incluye un sistema de control de *swing* de cuatro puntos, completamente nuevo para el mundo del golf interactivo, técnica que se une a un nuevo sistema de puntería y *putting* que permite ampliar las curvas de juego y aprendizaje hasta el infinito. Entre la larga lista de jugadores que incluye *Pro 18: World Tour Golf* puedes encontrar a Tom Lehman, Colin Montgomerie, Ian Woosnam, Laura Davies, etc. No te preocupes si ahora no caes en quién es quién. En breve, estos nombres serán tan conocidos para ti como tu propia familia. Los campos de que dispondrás para dejar a todo el mundo boquiabierto son tres: Royal County Down (Northern Ireland), The Lost City Golf Course (Sun City, South Africa) y Coeur D'Alene Resort and Golf Course (Idaho, USA).

Todos los detalles que cualquier aficionado al golf espera, como por ejemplo, las banderas, las condiciones climatológicas y los efectos según la hora del día, están recogidos en este título desarrollado por Intelligent Games Ltd. Además, el particular estilo de torneo televisivo que le han infundido, permite revivir toda la pasión del deporte real. Peter Allis, el conocido comentarista internacional de golf, pone los comentarios técnicos, mientras que el resto de la información se transmite desde un reportero especial que está en el campo. No están ni Ballesteros ni Olazábal. Otra vez será. PSP





Concurso

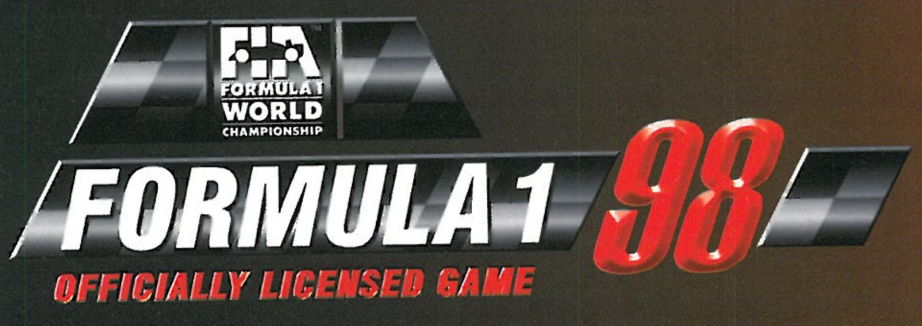
CONVIÉRTETE EN UN FORMULA 1 CON PLAYSTATION POWER

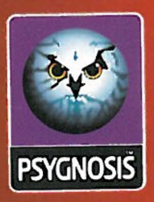
¿Una conspiración escocesa? ¿La tercera incursión de los chicos de Psygnosis? No te asustes. Nadie va a atacarte aunque desearías que lo hicieran. Qué dirías de un juego de carreras que cuenta con licencia oficial de la FIA, comentarios en castellano, posibilidad de jugar hasta CUATRO jugadores (a pantalla partida gracias al Link Cable), compatibilidad con el Dual Shock, dos opciones de repetición de imágenes... ¿Imposible? No. Increíble, pero cierto. Se trata de Formula 1 '98, y lo mejor de esta historia es que puedes hacerte con uno. Lo único que debes hacer es tomar papel y boli, concursar y ganar. Psygnosis y PlayStation Power sortean 15 lotes compuestos por una camiseta y un juego Formula 1 '98.

¿Has conseguido la Pole Position? Motores en marcha. Rojo. Amarillo y... Verde. ¡A concursar! Esperamos tu carta con la respuesta acertada a la cuestión que te planteamos este mes. Sé más rápido que nadie y envíanos tu respuesta antes del día 15 de marzo.

PARTICIPA Y GANA UNA DE LAS 15 CAMISETAS Y15 JUEGOS

FORMULA 1 '98





Recorta por aquí

Cupón de respuesta

PSP. 22

¿Qué compañía desarrolló las dos primeras entregas de esta serie?

Respuesta:

Nombre: ....

Domicilio: ....

Población: ....Código Postal: ....

Provincia: ....

País: ....

Teléfono: ....

Envía este cupón a la sección «Concurso»; REVISTA **PlayStation Power;**
MC Ediciones S. A. P.° San Gervasio, 16-20, esc. A, entlo. 2.ª 08022 BARCELONA

Las bases del concurso

- Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
- No existen premios en metálico alternativos.
- Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos.
- Sólo se aceptará un cupón por lector, y no se admitirán fotocopias.
- El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
- La participación en este concurso implica la aceptación de las normas anteriores.

EE.UU.



DESDE EL OESTE

Este mes, desde Estados Unidos, imberbes de dibujos animados, dibujos animados automarginados y chicas guerreras con unos pectorales de vértigo

Xena: la princesa guerrera viene dispuesta a acabar con la hegemonía de Lara, como eterna ganadora de los Premios a la cibernena más explosiva.

Universal está ultimando los detalles para el debut en la PlayStation de esta lagartona medieval, debut que se producirá por estas tierras dentro de muy poco. En el juego, que de momento se conoce con el extraño título de *Horrungus Among Us*, Xena inicia un periplo para liberar a Gabrielle, su inseparable compañera.

La pobre chica está en poder de los sempiternos enemigos de Xena, Calisto y Ares, que pretenden de este modo que la dama embutida en cuero se enfrente cara a cara con Horrungus, un engendro de tres cabezas cuyo único objetivo es la destrucción del mundo. Por supuesto, también pretenden que las dos heroínas acaben con sus huesos bien enterrados a unos cuantos metros de profundidad.

A lo largo de un envolvente paseo tridimensional por templos, fortalezas, el castillo de Hades y (sobre todo), el hogar de las mujeres-pájaro del Amazonas, Xena debe buscarse la vida con el objetivo de rescatar a Gabrielle.

Podría tratarse de un cruce entre *Tomb Raider* y *Tenchu*, aderezado con un poquito de *Soul Blade*. Y gracias a unas 100 animaciones, al mapeado de texturas de las caras y a las voces de Lucy Lawless (Xena) y Rene O'Connor (Gabrielle), el resultado final podría llegar a ser de lo más apetecible.

Hay otro dúo (en este caso mucho menos agradable) que también prepara su incursión en el mundo de la PlayStation y que, en Estados Unidos, no tardará en hacer su aparición. *Beavis and Butthead Do Hollywood* presenta a la descabellada pareja en busca de fortuna por los estudios cinematográficos de Tinseltown con el objetivo de financiarse su vuelta a casa. Lo más probable es que esté repleto de parodias de pelis famosas, de tramos de resolución de *puzzles* y de impertinentes juegos de palabras.

La empresa de desarrollo New Level es la encargada de trasladar a los chicos a un entorno totalmente tridimensional, y parece ser que lo ha conseguido con creces, ya que el jugador deberá controlar a los dos muchachos a la vez, y no sólo a uno como suele ser habitual. Por lo tanto, la interacción entre los dos antihéroes es completa y, en algunos casos, abusiva. Tendrás que irte acostumbrando al peculiar lenguaje de estos descarados.

Por último, y para demostrar que el marketing y el *merchandising* son capaces de conseguir que la gente compre cualquier cosa, tenemos a *The Rugrats Movie*, un auténtico número uno de la televisión en Estados Unidos. Puede que la serie de televisión esté muy bien, eso no lo niega nadie, pero la verdad es que el juego que ha aparecido basándose en ella es bastante malo.

A pesar de todo, se ha vendido la mar de bien, y eso que, en líneas generales, es algo tan agradable como pasarse las 48 horas que dura un fin de semana atado a una silla de madera plegable, amordazado, y delante de la tele en una sesión ininterrumpida de los mejores momentos de José Luis Moreno. Imagínate. PSP

LISTA DE ÉXITOS EN ESTADOS UNIDOS

	Juego	Género
1	Xenogears	Acción
2	Tomb Raider 3	Aventura
3	NASCAR 99	Deportes
4	Metal Gear Solid	Aventura
5	NHL 99	Deportes
6	Parasite Eve	Aventura
7	Crash 3	Plataformas
8	A Bug's Life	Aventura
9	NBA Live 99	Deportes
10	Rugrats	Aventura

Primer contacto

Populous: The Beginning

Si eso de conducir, luchar o saltar no te acaba de llenar, ¿qué te parece dominar los poderes de un dios?

Te esfuerzas por ocultar unos extraños anhelos egocéntricos? ¿Te encantaría ser el motivo de adoración y culto de un planeta habitado tan sólo por tribus ignorantes? ¿O quizá tu mayor ambición consiste en elevar volcanes en la corteza terrestre desde lo más profundo para ver cómo siembran la destrucción?

Si la respuesta a todas estas preguntas es sí, sin duda el último producto de Bullfrog Productions (los chicos de *Syndicate*) está hecho para ti. Debes meterte en el pellejo de un ser todopoderoso conocido como El Shaman y hacer buen uso de tus habilidades hechiceras para conducir a tus fieles por el camino hacia la gloria y, en última instancia, manifestarte como un dios pleno.

Mientras que la mayoría de «juegos de dioses» basan su trama en un mapa plano, *Populous* contará con un globo giratorio tridimensional y con una cámara de gran libertad para que su aspecto se distancie bastante del típico juego de tablero que suele ser habitual en casi todos sus rivales.

Si quieres hacerte una idea, lo que puedes esperar es montones de hechizos, destrucción masiva de continentes y continuos flirteos y desafíos a las leyes de la naturaleza. Vamos, que no se parece en nada a *Bust-A-Move*. PSP





▲ Su apuesta por entorno tridimensional en lugar del tradicional tablero en dos dimensiones puede hacer de *Populous* todo un ganador.

Primer contacto

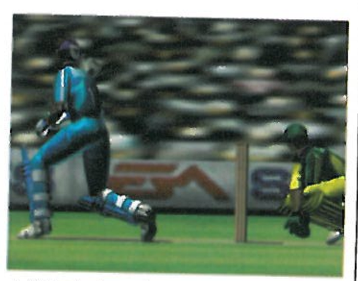
Cricket World Cup 99

Si lo tuyo no es el fútbol, ni el baloncesto, ni el golf, ni el tenis, ni las carreras, puede que tengamos el remedio ideal

Si te encanta este deporte tan flemático e inglés pero te desesperas porque, por estas tierras, no encuentras a nadie con quien practicar o jugar unos partidos, no te vuelvas loco, porque los maestros de las simulaciones deportivas vuelven a atacar.

El juego se lanzará antes de que se celebre el Mundial de cricket en Inglaterra, y cuenta con una captura de movimientos total, que se ha llevado a cabo con la ayuda del equipo del condado de Surrey. Ofrece diversos modos, desde el sencillo bateo y lanzamiento de la bola, que se domina con un botón hasta una simulación con todas las de la ley repleta de estrategia y gestión.

Seguramente será un duro rival para *Brian Lara*. Pronto lo sabremos. PSP



▲ Si los ingleses fueran tan buenos como en esta ocasión, no les lloverían las derrotas.





▲ Como siempre, el detalle de los estadios y de los jugadores es impresionante.

● El espíritu de la llama

Silicon Dreams acaba de anunciar tres títulos nuevos basados en los Juegos Olímpicos de Sidney 2000, los Juegos de Invierno del 2002, y los Juegos Olímpicos del 2004. Buena idea. Aunque, nunca se sabe, quizá se han pillado los dedos y tengan que desarrollar los dos últimos para que nosotros los disfrutemos ya en la PlayStation 2.

● Nueva virguería tecnológica

GAMARS (responsables de la tarjeta de Video CD de la PlayStation) y Digital City (vendedores por correo) han unido sus fuerzas para llevar al Reino Unido un aparatejo de vídeo-CD la mar de atractivo. La cajita de plástico en cuestión no tan sólo podrá leer vídeo-CD, sino que también incorporará una especie de cartucho de repetición de acción. De este modo, podrás ver una película y transportarla a tu juego favorito. Nos encanta.

● Puesta al día

Monaco Grand Prix

O, para ser exactos, Racing Simulation: Monaco Grand Prix. Sea como sea, uno más en el gran esquema de la Fórmula 1 para que puedas quemar los neumáticos

F1 '97, en su momento, fue el súmum. El *F1 '98* del año pasado fue la pera, y ahí se quedó. Menos mal que este alarmante descenso en la calidad de los juegos de carreras no va a continuar con este título, el último aspirante a la corona de los reyes de la velocidad.

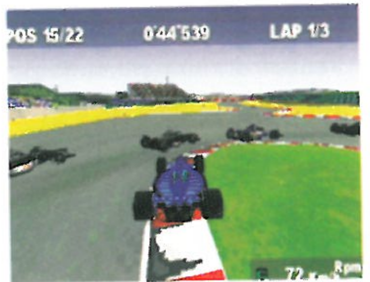
Los buscadores de emociones fuertes deberían ir tomando nota. En este caso, la acción no se reduce tan sólo a las complejas calles del refinadísimo principado monegasco.

De hecho, hay varios circuitos para desafiar a las habilidades del más experimentado piloto virtual. Los encargados del desarrollo de este juego pretenden conseguir un título que pueda atraer a todo el mundo, tanto a los fans del arcade que quieren llegar y besar el santo de forma inmediata, como a los más exigentes puristas del mundo de la Fórmula 1, aquéllos a los que hasta Damon Hill sudaría tinta para arrebatarles la victoria.

Como en cualquier juego de carreras que se precie, lo más importante será la velocidad. Para conseguir las velocidades punta más altas será preciso realizar una puesta a punto muy completa de los vehículos, algo similar a lo que ocurría en *Gran Turismo*. Y para acompañar a semejantes características, no faltarán las repeticiones, los coches fantasma, un comportamiento realista ante los accidentes (coches que estallan en llamas), y el siempre importante modo cuatro jugadores que consigue elevar los niveles de adrenalina hasta límites insospechados los viernes por la noche. El jugador solitario por antonomasia también estará encantado de saber que la Inteligencia Artificial será tan inteligente (valga la redundancia), que los coches controlados por el ordenador serán más difíciles de batir que al bueno de Mika Hakkinen en el pasado mundial. PSP

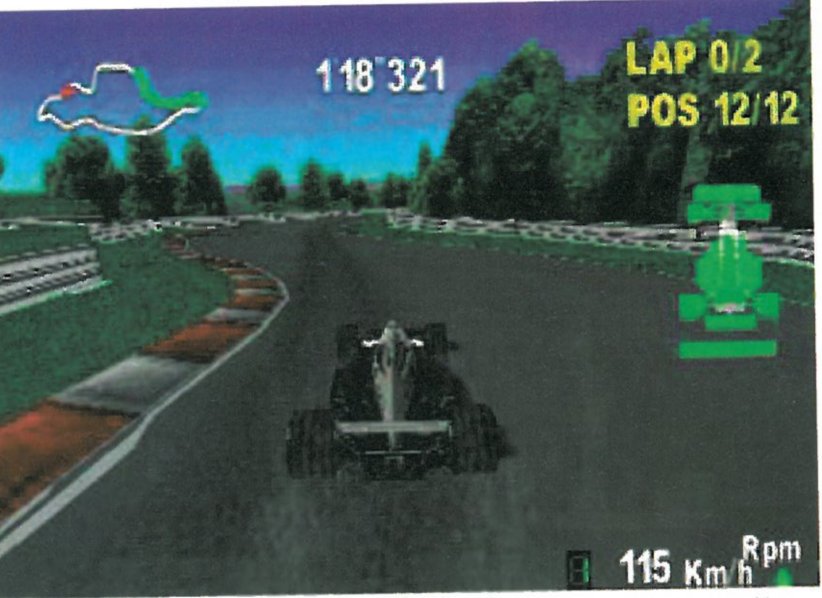


● A 300 kilómetros por hora con el trasero a tan sólo unos milímetros del suelo. No estaríamos tan tranquilos, la verdad.

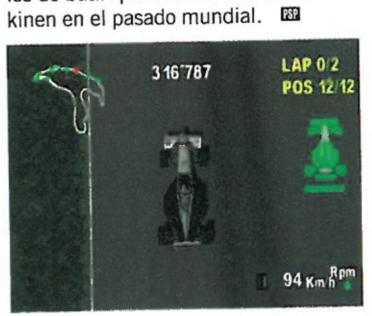


▲ A lo mejor va por el arcén porque pretende adelantar al bueno de Schumacher. No sabe lo qué hace.





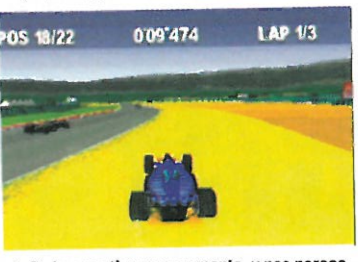
▲ ¿Dónde están los parones? ¿Y los coches de competición de un color? ¿Y los fallos gráficos y la conducción desastrosa? ¡Lo sentimos! Esto no es *F1 '98*. Nos hemos equivocado de imagen.



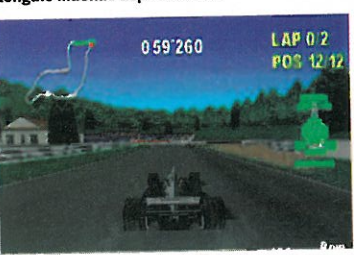
▲ Resulta extraño ver un coche negro enorme adelantando a uno verde fosforito y la mitad de pequeño, pero es así.



▲ Como os enzarcéis en esa extraña danza de giros justo en la vuelta 37 no creemos que tengáis muchas aspiraciones.



▲ Cada cosa tiene su momento, y nos parece que éste no es el más adecuado para tumbarse en la hierba.



▲ No tienes coches cerca, y el circuito se abre ante ti totalmente despejado. Lástima que vayas el último.

Japón



DESDE ORIENTE

Más bien des-orientados están los jugadores y desarrolladores de este país

Puede que en Japón casi todo el mundo sea budista, pero eso no evita que nuestros amigos nipones se lancen también como locos al periodo vacacional que acaba de pasar y por el que todo el mundo suspira. Las listas de ventas de este mes reflejan a la perfección las tendencias poco orientadas hacia la acción de los japoneses, y están repletas de novedades sorprendentes tales como *Sound Novel, Evolution 2, PlayStation Comic, Year 2999, Game Quizy Simple 1500 Series Volume 1: The Mah Jong.*

Takara Co, empresa tradicional creadora de juegos de tablero, celebra sus más de tres décadas en el negocio, y su décima revisión de la versión japonesa del *Juego de la vida* (juego Jinsei). Se vende como churros, por lo que no es de extrañar que el negocio de los juegos de mesa vaya viento en popa y que las empresas de vídeojuegos hayan divisado semejante filón. El primer gran evento del año 1999 en el universo PlayStation japonés es la llegada de la PocketStation, y las revistas locales no paran de publicar atractivos anuncios en los que se puede ver a esta belleza en miniatura acompañada de otra belleza no tan pequeña como anzuelo.

En la calle, las máquinas de demostración están que no paran con el archiconocido *Street Fighter Zero 3*, demostrando una vez más que los juegos de lucha en 2-D siguen dando mucha caña. Para reforzar la artillería pesada tenemos al personaje de importación yanqui *Crash Bandicoot* y su juego de umbrales a lomos de puercos o sorteando inmensas olas. Ambos funcionan muy bien en las listas de ventas. ¿La razón? Los japoneses prefieren niveles de dificultad un tanto más sencillos, y la accesibilidad de estos dos títulos está más que demostrada.

La nueva oferta arcade de Konami ya es rizar el rizo. Se llama *Thrill Drive*, y en el juego puedes ver cómo el conductor de tu coche muere en un accidente de tráfico.

Eso es entretenimiento, sí señor. Parece ser que debes conducir en contra dirección en vehículos diseñados especialmente para este fin, así que queda claro que el objetivo del juego no es otro que el de causar tanta destrucción como te sea posible. PSP

LISTA DE ÉXITOS EN JAPÓN

	Juego	Género
1	Beatmania	Estudio grabación
2	Metal Gear Solid	Aventuras de acción
3	The Masked Raider	Juego de rol
4	Fuujin Engi	Juego de rol
5	Biohazard 2 – Dual Shock edition (RE2)	Aventuras de acción
6	XI Sai	*Beat 'em up*
7	Star Ocean – Second Story	Aventuras
8	Kawa no nushi tsuri (Legend of River King)	Aventuras
9	Gunbarl	*Shoot `em up*
10	Kagero	Juego de rol

Primer contacto

Retro Force

Llevamos años disparando a las cosas. ¿Por qué deberíamos parar ahora?



▲ **Sus raíces se encuentran en un género de juegos demasiado clásico, pero no nos importa.**



▲ **Esto parece la guerra del Vietnam, pero sin Rambo y compañía, si tú quieres.**

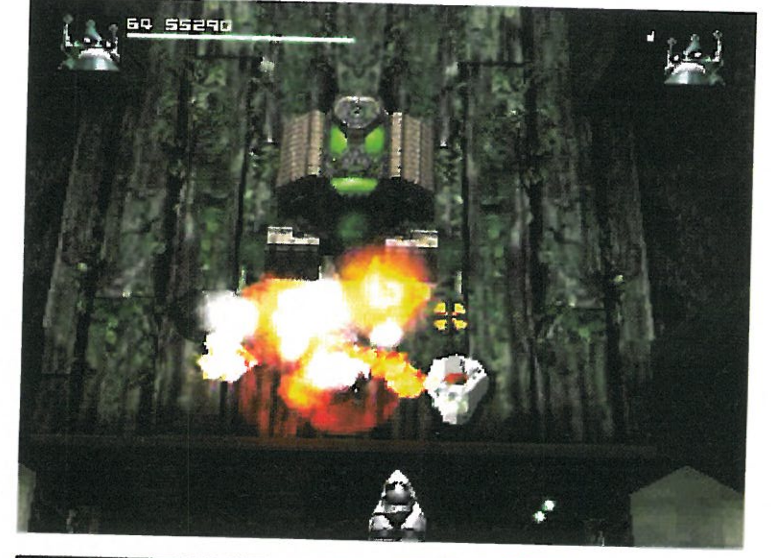
Últimamente no hay manera de librarse de los *shoot 'em up* clásicos. Hace poco llegaron *Gü Darius y R Types*, pero es algo que ya está muy visto. Lo que nos gustaría es algo con un aspecto añejo de dibujos animados tipo *Comando G* aderezado con explosiones despampanantes. Menos mal que ahora llega *Retro Force* para poner las cosas en su sitio.

Al contrario de lo que suele suceder en los *shoot 'em up, Retro Force* basa todo su esfuerzo en los personajes. De hecho, hay cuatro en total que guardan un parecido más que evidente con los pilotos del Comando G, de la clásica serie de dibujos de los años 70, *La batalla de los planetas*. Por lo tanto, lo que domina es una acción trepidante y colorista en un entorno tridimensional, algo que todos estábamos esperando.

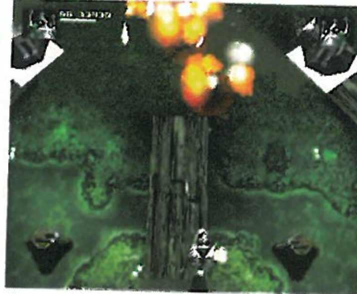
La nave cambia según el personaje, y tu misión consiste en luchar sin parar hasta llegar a una gigantesca nave nodriza alienígena que pretende destruir tu mundo.

No se han escurrido demasiado el cerebelo (después de todo, se llama *Retro*), pero gracias a los cientos de *power ups*, a una acción trepidante y a un modo cuatro jugadores, seguro que pocos podrán resistirse a sus encantos.

Imagina que llegas a casa y tienes un ratito libre. ¿Qué hacer? *Retro Force* puede ser lo que necesitas. PSP







ÚLTIMAS NOTICIAS

Wipeout 3

En contra de lo que aseguraban los rumores más recientes, *Wipeout 3* hará su aparición en PlayStation. En un principio, se pensó que la última entrega de este clásico de Psygnosis vería la luz ya en la PSX2.

Todavía no se conocen detalles exactos de las mejoras que se van a incorporar, pero no hace falta decir que los gráficos, el sonido y la proporción de cuadros serán impresionantes. (Más información en la página 12).

Rumor Resident 3

La tercera entrega de *Resident Evil* ya se está preparando para PlayStation. Se rumorea que la trama será muy diferente de la de las dos primeras partes de la saga. También se supone que *Veronica*, para Dreamcast, será la auténtica secuela de *RE2*.

Puesta al día

Rugrats: Search For Reptar

Tommy y su panda de pequeñajos mal informados se preparan para invadir la PlayStation



Como suele ser habitual en los juegos dirigidos a los más pequeños, *Rugrats* es un juego de plataformas en 3-D muy colorista y con personajes la mar de monos. Vale, deja de bostezar, porque te sorprenderás cuando sepas que la película y la serie basadas en estos personajes consiguieron desbancar del número uno de las listas americanas a *Enemy Of The State*, algo casi inimaginable.

El juego se desarrolla a lo largo de 10 niveles (más seis niveles ocultos adicionales) y en él Tommy debe buscar las piezas de *puzzle* perdidas de Reptar, su juguete preferido. Pero el argumento de los juegos de plataformas siempre es irrelevante, así que no vamos a hacer mucho hincapié. El aspecto más destacable de esta licencia es el hecho de que los personajes no tienen el mismo aspecto que sus homónimos de la serie televisiva. Parece ser que la razón de semejante sorpresa radica en una investigación según la cual los niños podrían confundirse entre los dibujos animados y el videojuego. Un sondeo hecho entre los miembros de la redacción apunta más bien a que no consiguieron el copyright completo de los personajes, pero qué le vamos a hacer. PSP

▲Es la mar de mono pero ¿podrá competir de verdad contra *Crash*, *Gex* y *Spyro*?



▲ Nuestro viejo amigo sigue tan confuso como siempre. La trama es lo de menos.







▲Puede que los entornos sean brillantes y detallados pero ¿será divertido? La respuesta, próximamente en tu PlayStation.



▲Se parece mucho a nuestra jefa cuando tiene un mal día.



▲ La malvada Angelica le pregunta a Spike por enésima vez: «¿qué haces con esa cara tan larga?»

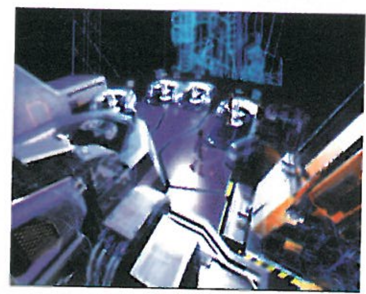
● Primer contacto

Star IXIOM

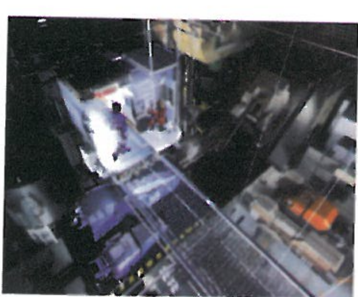
Así debería haber sido la secuela de Colony Wars. ¡Muy bien, Namco!

Nos damos cuenta que *Star Ixiom* es un nombre absurdo, pero recordemos que los chicos de Namco no son unos novatos en el género de los *shoot 'em up* espaciales. *Xevious, Starblade* y *Galaga* funcionaron a la perfección en el pasado, y por lo que hemos visto hasta ahora, *Star Ixiom* parece que va a ser mucho mejor que todos estos clásicos.

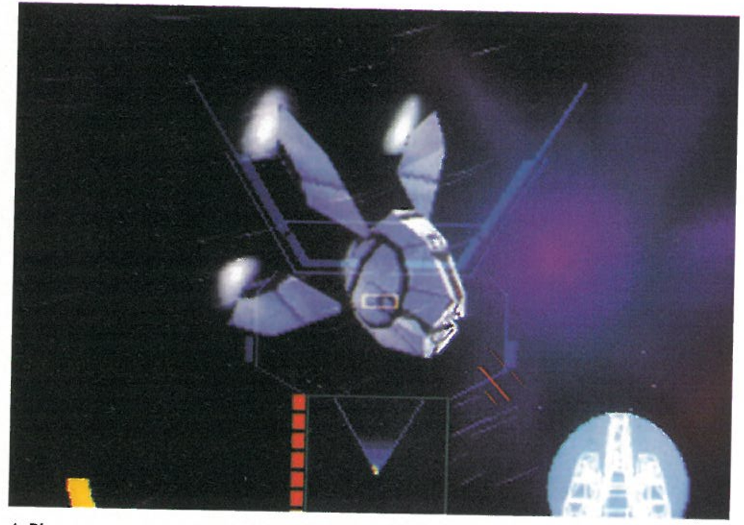
Tras elegir uno de los tres modos, Práctica, Conquista y una especie de Conquista Light, tu objetivo consiste bien en destrozar al enemigo de un modo lineal al estilo *Colony Wars*, o bien en utilizar tu cerebro y pillarle el truco a la logística de cada misión de principio a fin. Suena prometedor. PSP



▲ Hay montones de estupendas secuencias de vídeo para ir enlazando la trama.



▲ ¿Qué es un ixiom? Entre las respuestas acertadas sortearemos un estupendo viaje a Marte. Pero sólo de ida.



▲ Disparar a cosas en el espacio. No es una idea nueva pero puede que funcione.

● Noticias

¡Felicidades Mangacup!

Mangacup, el programa de *manga* y videjuegos de Radio ACUP, ya ha cumplido un año de emisión. Para todos aquéllos que no lo sepáis, se trata de un programa de radio que la Asociación Cultural Universitaria Palentina emite todos los viernes de 13:30 a 14h. a través del 107.7 de la FM. Si resides en la zona de cobertura de la emisora y deseas hacer llamadas en directo puedes marcar el 979 75 22 22 y ponerte en contacto con los organizadores del programa. Desde aquí no nos queda más que felicitar a sus miembros. PSP

● Puesta al día

No Fear: Downhill Mountain Biking

Codemasters ataca de nuevo a golpe de pedal. Y el juego está de «bici-o»

Paperboy era un juego de bicicletas. Daba lo mismo que pareciera un pelín lento, ya que en ese momento todos los juegos eran lentos. *Pole Position*, por ejemplo, no es que fuera el paradigma de la velocidad. Sea como sea, la verdad es la siguiente: juego de bicis es igual a jugabilidad soporífera. O al menos lo era, ya que esto va a cambiar y, nos complace decirlo, para mejor.

No Fear: Downhill Mountain Biking se parece tanto al tramo de bicis de *Rushdown* como Chiquito de la Calzada a Cameron Díaz. Desconocemos cómo se lo han montado, pero aunque no vayas a más de 50 kilómetros por hora, bajar por la falda de una montaña es lo más emocionante que te puedes imaginar.

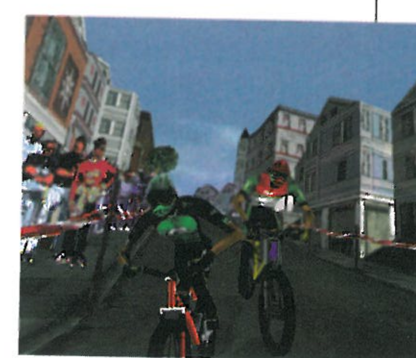
Hay un montón de circuitos, de un estilo similar al de *Colin McRae*, distribuidos por diez parajes distintos de todo el planeta, desde los polvorientos tramos del desierto marroquí al vertiginoso descenso por la ladera de un volcán dormido del Japón.

Y su aspecto es fantástico. Puede que esto sea algo que ya se espera hoy en día, pero es que los árboles parecen árboles de verdad, y el diseño de los circuitos hace que parezca que vas a perder el control en cualquier momento. El realismo es total, aunque, la verdad, echamos en falta el típico timbre en el manillar.

El sistema de carreras se parece mucho al de *TOCA 2*, tal y como era de esperar en un lanzamiento de Codemasters. Bajar por un circuito a toda pastilla en busca de una buena posición contra otras 15 bicis es súper divertido, aunque por desgracia no puedes dar patadas o puñetazos como en *Cool Boarders 3* para avanzar a los contrarios. ¡Qué lástima!

Aunque, para ser sinceros, uno ni se percata de semejantes fruslerías, ya que está demasiado ocupado por la carrera en sí. Y para añadir más realismo existe la opción de variar las características de la bici, de modo que puedes cambiar la suspensión y los frenos siempre que quieras.

Estamos realmente impresionados, y *NFDHMB* (no te lo pierdas) ya está casi a punto. *Paperboy*, lo sentimos por ti. PSP





▲ Más adelante tiene que haber algo muy gracioso. Pero no en este caso.



▲ Hay un modo Repetición en el que podrás ver el momento exacto en el que te rompes una pierna. ¡Genial!



▲ Un tramo de descenso de montaña en *mountain bike*. ¿No te da miedo? Pues a nosotros tampoco.



▲ El enfoque por encima del manillar. No está mal, pero parece que ese tipo tiene un corpachón inmenso.



Los últimos 11 Campeonatos del Mundo
Más de 300 estadios, 1.035 equipos participantes y más de 16.600 jugadores
Juega con todas las selecciones del mundo desde 1958-1998
Reglamentos oficiales de cada campeonato
Estadísticas de los jugadores
Inteligencia artificial de última generación
viva
FOOTBALL
Versión Integra en Español
PlayStation
PC CD ROM
Virgin INTERactive
Hermosilla, 46- 2º dcha – 28001 Madrid – Tel: 91 578 13 67 – www.virgin.es

Puesta al día

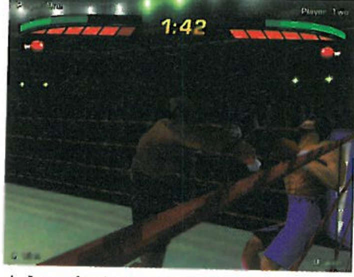
Prince Naseem Boxing

El Príncipe de... esto... Sheffield. No es tan pijo como el de Bel-Air pero da igual, porque Naseem da nombre a un juego estupendo

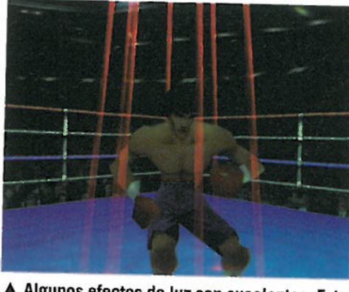
Puede que sea un pelín engreído, pero es que tiene motivos para serlo. Es el actual campeón del mundo de los pesos pluma de la WBO, y es el boxeador más fantástico y entretenido de todo el planeta. Pero es que además ha puesto su nombre al mejor juego de boxeo que se ha visto jamás en el entorno PlayStation.

Todos sabemos cómo suelen ser los simuladores de boxeo. Juegos lentos y anticuados tan entretenidos como una velada romántica con un ladrillo sordomudo. Pero eso se acabó. La velocidad de Naseem sobre el *ring* se ha trasladado con toda su excelencia a este juego. Y eso se ha conseguido olvidándose por completo de la captura de movimientos que está tan de moda. En su lugar, se ha procedido a la animación de todos y cada uno de los movimientos.

Pero no pienses que esto afecta en absoluto a la espectacularidad de *Prince Naseem Boxing*. No falta ni uno solo de sus movimientos más significativos, ni siquiera el típico salto sobre las cuerdas que utiliza cada vez que sube al *ring*, y todo ello aderezado con un montón de extras del gran negocio pugilístico.



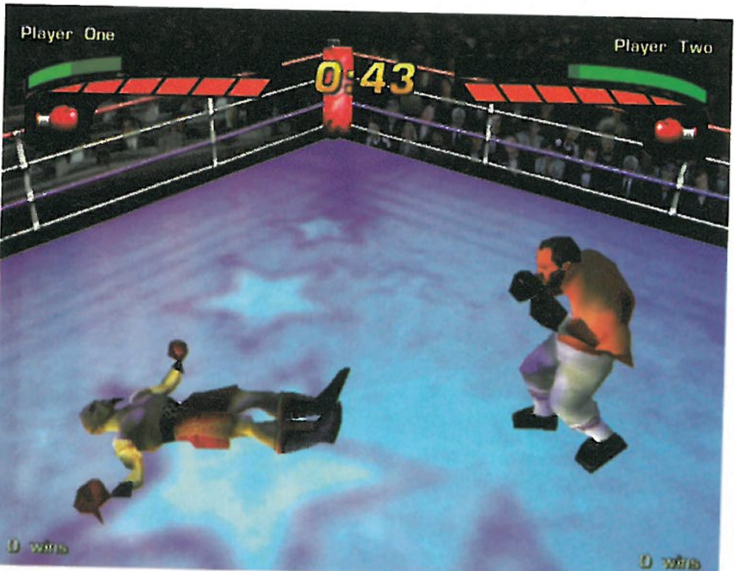
▲ A ese tipo los calzones le van un poco ajustados. Luego se quejan de los bajos índices de natalidad...


▲ Algunos efectos de luz son excelentes. Este tipo es el foco de atención.

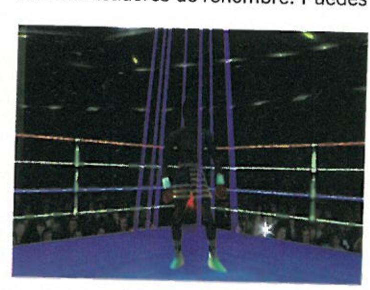
Prince Naseem Boxing se divide en tres partes. Dos son tal y como cabría esperar: boxeo arcade y campeonato de boxeo. Pero la que más nos ha impresionado es la opción de gestión. Empiezas en el gimnasio, pero con entrenamiento y buenos *sparrings* puedes progresar paulatinamente hasta acabar llenando estadios, tal y como lo hace Prince en la actualidad. Además, tendrás una oportunidad excelente de ganar grandes cantidades de dinero.

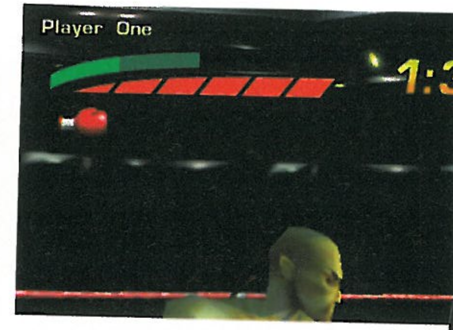
Quizá el único fallo sea la falta de otros boxeadores de renombre. Puedes luchar con 15 púgiles de ficción, pero a todos ellos les falta ese toque de *glamour*.

No obstante, es un fallo sin importancia. A la hora de jugar, es un simulador de boxeo fantástico, respaldado por la licencia de un gran nombre. Puede que Naseem, imbatido aún sobre la lona, haya concedido su nombre a un juego que resulte igualmente imbatible. De momento, parece ser que lo conseguirá. PSP



▲ Algunos boxeadores son muy cómicos. El gordo de la derecha lucha con tanta velocidad y precisión como un octogenario artrítico. Sin embargo, cuando consigue conectar un buen golpe, el contrario ve las estrellas.


▲ Si eres muy malo, los alienígenas te abducirán a su nave para ahorrarte la vergüenza.



▲ No hay captura de movimientos, pero gracias a eso el juego es mucho más rápido.

ÚLTIMAS NOTICIAS

● Nuevo simulador de gestión futbolera

Cuando leáis estas páginas, la secuela de *Premier Manager '98*, de Gremlin, que se llamará, vaya sorpresa, *Premier Manager Ninety Nine*, ya estará a la venta en Europa. Vendrá respaldada por la figura de Kevin Keegan y promete remediar todos los fallos del original, fallos que, en su momento, los chicos de Gremlin negaron que existieran.

● PaRappa 2, en camino

La secuela del brillante juego de música rap aparecerá, según se prevé, en Japón en el mes de marzo. Se supone que su llegada a tierras europeas no se hará esperar demasiado. Se llama *Unjammer Ramy* y en ella aparece Ramy, un encantador perro callejero, que debe mover su esqueleto sin parar para alcanzar la gloria. ¡Ver para creer!

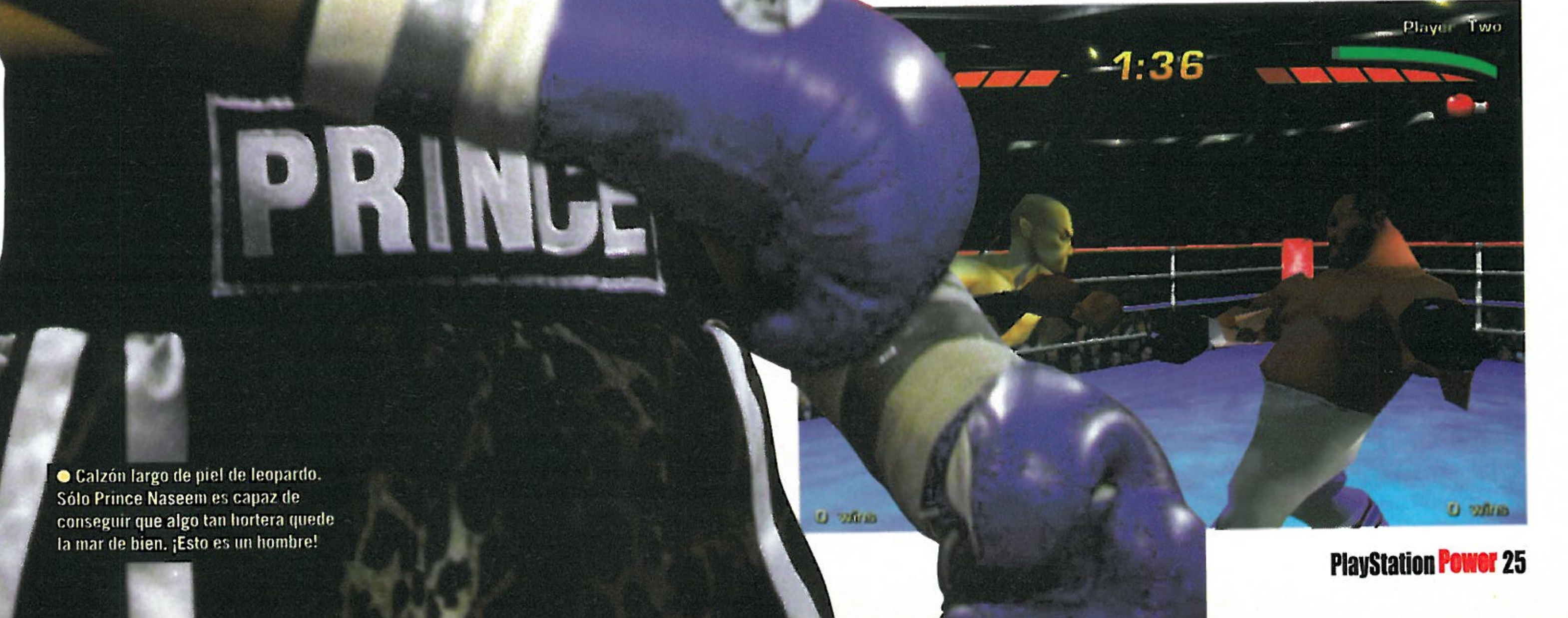
▲ El truco está en la precisión y la sutilidad. Como te abalances como un loco sobre el contrario tienes todas las de perder. Lo mejor es que bases la pelea en ganchos continuos. ¡Lo primero es la defensa!

▲ A este tipo no hace falta que le den cuerda.

▲ El modo de gestión de una carrera pugilística de *Naseem Boxing* está muy bien. Hay que pensar en todo.

▲ ¡No pares de saltar, pedazo de gandul! Eso está mejor.

▲ ¡Vaya toque! El tipo del calzón azul da con sus huesos en la lona.



● Calzón largo de piel de leopardo. Sólo Prince Naseem es capaz de conseguir que algo tan hortera quede la mar de bien. ¡Esto es un hombre!

● Primer contacto

Kingsley

¿Batallas contra natillas malvadas? Adónde vamos a ir a parar. ¡Dejaremos el mundo hecho unos zorros!

Los zorros lo tienen bastante crudo. Si no les persigue una jauría de perros jadeantes, Bad Custard (Natillas el malo) se encarga de amargarles la existencia. Tu tarea, metido en el pellejo del heroico cachorro de zorro, consiste en luchar contra estas injusticias y lograr un mundo mejor en el Reino de las frutas.

Por desgracia, Bad Custard no es un inocente cuenquito de crema amarillenta que adquiere una capa más dura cuando la metes en la nevera. En realidad, es un brujo malvado con un nombre del que avergonzarse y que se sirve de un libro de magia robado para llevar a cabo sus fechorías. ¡Qué miedo!

El Luke Skywalker que debe enfrentarse a semejante Darth Vader es Kingsley, un aprendiz de Caballero verdadero que debe aprender a manejar la daga, la espada y el arco antes de viajar al Reino de las frutas y abrirse paso lucha tras lucha hasta llegar al enfrentamiento final con el mismísimo Custard.

Kingsley ofrece diversión y humor a raudales. Debes completar cuatro aventuras enormes, y la acción transcurre en un mundo en tres dimensiones salpicado de playas tropicales, bosques espesos y los coloridos pasillos del Castillo zanahoria, lugar en el que comienza el periplo.

Queda claro que *Kingsley* no es *Metal Gear Solid* (hay demasiadas natillas), pero hay que tener en cuenta que se trata de un juego dirigido a los más pequeños. Estás ante una mezcla de *puzzles* y exploración, con unos combates sorprendentes y algún que otro toque adicional. La carismática apariencia de sus personajes le otorga un aspecto de dibujos animados muy genuino. Quizá parezca un poco pueril, pero nadie ha hecho ascos a las aventuras de *Crash 3* ¿eh? PSP

Prisoner
Over time, as the climate changed, they

ÚLTIMAS NOTICIAS

● *El caduco Warhawk tendrá secuela*

989 Studios está trabajando en la secuela de *Warhawk*. Los más veteranos de la PlayStation recordarán que *Warhawk* fue uno de los primeros títulos que aparecieron para la gris de Sony. Se supone que aparecerá dentro de poco, este mismo año.

● *GTI a la conquista de Europa*

Los planes de expansión por Europa de GTI se han hecho realidad con la compra de la distribuidora holandesa Home Software Benlux BV, que pertenecía a Funsoft.



▲ Psygnosis sigue en su línea, y los gráficos de *Kingsley* son impresionantes.

▲ Ojos brillantes y una cola bien apelmazada.

▲ Por lo que se refiere a la técnica, es muy superior a su último juego de plataformas, *Rascal*. Menos mal.

● Primer contacto

Attack of the Saucerman

¿Otra invasión se cierne sobre la Tierra?

Desde hace muchos años, el imperio intergaláctico de Grimloid ha vivido en paz y harmonía. La mayoría de los Grimloid vivían criando Neds en sus granjas hasta que un buen día, las cosas cambiaron. Estalló la guerra civil y los rebeldes (NedCo) comenzaron a hacerse fuertes fuera de las fronteras del imperio. Como miembro de la Liga para la Protección de los Neds, Ed es enviado a la caza y captura de estos rebeldes. Las cosas empiezan a ir mal cuando Ed es descubierto en el Area 51 y capturado por unos curiosos humanos...

Este es el argumento de *Attack of the Saucerman*, así que te resultará fácil adivinar que tú serás el héroe y tendrás la difícil misión de salvar la Tierra de los rebeldes Grimloids. Llevas un arma aunque eso no es lo mejor. ¿Y qué es? Te estarás preguntando. Pues nada más y nada menos que la inestimable ayuda de POD, una pequeña bola metálica que flota detrás de ti y que lleva en sus bolsillos los mejores productos del mercado. ¿Sigues sin entenderlo? Pues, por ejemplo, si Ed dispara, con la ayuda de POD puede desintegrar a sus enemigos o aplastarles con la muerte sobre sus cabezas. ¿Cómo? Pues con algo tan sencillo como hacer llover pescado o dejar caer una vaca sobre un sorprendido oponente, que ya te puedes imaginar cómo queda, ¿no? ¿Necesitas que te mostremos una foto?

Attack of the Saucerman te trasladará a un increíble entorno en 3-D a través de seis zonas diferentes y civilizaciones con 24 niveles y una gran jugabilidad. Pero, no te emociones. No estará disponible hasta la segunda mitad de 1999.

¡Qué se le va a hacer! PSP



● Noticias

Rollcage



Recuerdas la música que sonaba en *Wipeout 2097*? Por supuesto que sí. Pues los chicos de Psygnosis lo han vuelto a hacer. Han firmado un acuerdo con diferentes grupos musicales para acompañar al también juego de carreras *Rollcage*. Fat Boy Slim, con sus canciones *Love Island* y *Soul Surfin'*, es sólo el primero de una larga lista de artistas que engloba también a cantantes de la talla de EZ Rollers, Aphrodite, Hoax, Ed Rush y Nico Pressure Rise, Ashley Beedle Presents, Pascal, Freestylers, Les Rosbifs, Ratman y Dan Mass. ¡Queremos que salga ya! PSP

● Noticias

Vuelve el Mac, y la Play será compatible

Una compañía de software planea una compatibilidad totalmente legal con el nuevo y alucinante iMac. ¡Qué pasada!





Hemos tenido que esperar mucho tiempo, pero ya está aquí. Por fin podrás jugar con los títulos de PlayStation en tu ordenador. «Y eso, ¿qué importa?», pensarás, «si ya tengo una PlayStation». Pues imagina. Si los propietarios de un ordenador se apuntan a la movida, el mundo de la PlayStation será el NO VA A MÁS. En pocas palabras: todo bicho viviente podrá gozar de mejores juegos. The Connectix Corporation ha creado la Virtual Game Station, un aparatejo que, a pesar de semejante nombre, seguro que se venderá como rosquillas. En Estados Unidos se puso a la venta hace poco al precio de 49,45 dólares (unas 7.500 pesetas), y se supone que la versión europea no tardará en llegar.

Su software permite que los Apple Mac G3 y los iMac emulen la PlayStation de Sony, y es legal al 100%. El único problema es que no todos los juegos son compatibles. O al menos eso dicen. Pero tranquis. Hemos visto la lista de juegos y es enorme. Los PCadictos también podéis respirar con alivio, porque ya se está desarrollando el emulador para PC. ¿PlayStation 2? Nada de eso, que nuestra vieja y gris amiga todavía ha de dar mucha guerra. PSP



● Primer contacto

Driver



Conviértete en mercenario del crimen organizado

Tenemos un trabajito en el 15 de la Tercera Avenida. Te necesitamos allí a las nueve. Ni un segundo antes, ni un segundo después. Recoge a mis matones y tráelos a casa junto con la mercancía. Y, no se te ocurra aparecer por aquí si la pasma te pisa los talones...» No, no nos hemos vuelto locos. Estamos ya inmersos en la trama de *Driver*, el próximo título que preparan los chicos de GT Interactive. ¿Quieres saber más? Pues ahí va.



Eres un policía de incógnito. Tu nombre es Tanner y te haces pasar por un piloto mercenario del cliente que más esté dispuesto a pagar, que, no nos engañemos, suele ser ¡el crimen organizado! Tranquilo amigo, que ahí no acaba todo. Tu reputación y la de tus clientes irá creciendo, por lo que te verás envuelto en una increíble historia de gángsters y corrupción que salpicará a tus jefes policías y a los más altos cargos de Estados Unidos.

No, no nos hemos equivocado y te hemos explicado el argumento de la película que vimos el sábado después de comer. Es que *Driver* recrea a la perfección los ambientes de persecución de Hollywood años veinte. El tamaño de cada mapa (podrás recorrer cuatro grandes ciudades estadounidenses, a saber, Nueva York, San Francisco, Los Ángeles y Miami) oscila entre las 20 y las 30 millas reales y hay cerca de 150.000 edificios. Sí has leído bien. Y eso no es todo. Podrás conducir libremente por las calles de las cuatro ciudades antes mencionadas, con todo lo que eso implica: atascos, semáforos, tráfico, peatones, comercios...

Para ayudarte en tus siempre difíciles tareas, cuentas con un freno de mano, que te permitirá hacer derrapes, trompos y algún que otro molino, con la tracción delantera bloqueada; podrás dirigir tus escenas de persecución (por fin, director) colocando cámaras en los puntos que consideres que son estratégicos, etc.

El juego cuenta con un motor de gráficos en 3-D, completamente nuevo, que permite reproducir la dinámica de movimientos de los coches a la perfección, con espectaculares colisiones en ¡vivo y en directo! El modo de alta resolución y la banda sonora tipo años 70 hará las delicias de todo aquél que se deje llevar por la trama. Y para rematar el excelente trabajo de los chicos de Reflections Interactive, la Inteligencia Artificial posibilitará al piloto perseguir o ser perseguido en condiciones de tráfico en las que el resto de conductores se moverán en consecuencia. ¿Se puede pedir más? Sí, que esté ya en las estanterías. No corras tanto, forastero, los soplones de New Software Center han cantado y no será hasta finales de marzo que podamos disponer de una copia. Tranquilo ¡Haremos que parezca un accidente!

● Primer contacto

Tank Racer



¿Carreras de tanques y disparos?

Los chicos de Grolier Interactive no dejan de sorprendernos. Su próximo título se llamará *Tank Racer*. ¿Carreras de tanques? Sí, pero eso no es todo. Al volante de uno de esos estupendos vehículos todoterreno (podrás escoger entre 15 modelos, cada uno de los cuales cuenta con diferentes habilidades), deberás competir en fantásticas y divertidas carreras, al tiempo que disparas sobre el oponente y sobre todo lo que se interponga en tu camino.

Dispondrás de perspectiva en primera y tercera persona con múltiples ángulos de cámara (detrás del tanque, más lejos detrás del tanque y en el interior del mismo) con el objetivo final de hacer el mejor tiempo y ganar la carrera. Podrás escoger entre cuatro modos. A saber, en la opción un jugador dispondrás del modo Campeonato, en el que deberás finalizar tres niveles de campeonato (un total de 15 carreras) y el modo individual, que consiste en hacer una carrera contrarreloj. En las opciones multijugador, podrás elegir entre el modo Batalla y la carrera multijugador, para las cuales cuentas con la opción a pantalla partida. Todo ello, claro está, en los más diver-



tidos escenarios que puedas imaginarte.

Y por si todo lo anteriormente dicho te pareciera poco, el juego contará con *bonus* escondidos, tales como tres



juegos secretos (¡geniales! ¡increíbles! ¡magníficos!), sonidos humanos y bueno... muchas más sorpresas que tendrás que ganarte.

¿Alguien da más? Pues sí, todo el juego está traducido al español. Podrás disfrutar de él en el mes de abril. Una vez más, paciencia.

● Primer contacto

Ehrgeiz

El juego de lucha de Square sólo aparecerá en Japón. O al menos eso parece...

Cuando *Ehrgeiz* apareció en el entorno arcade, mucha gente se preguntó por qué Square no se había dedicado a este género mucho antes, ya que se trataba de un título de lucha en tres dimensiones espectacular.

De repente, acompañando a la demo gratuita de *FFVIII* que se incluía con el juego *Brave Fencer Musashinden*, apareció un tramo jugable de este fantástico *beat 'em up* cuya jugabilidad y excelencia gráfica recrea a la perfección el arcade original. Como Cloud, procedente de *FFVII*, era uno de los protagonistas, los jugadores japoneses acabaron con todas las existencias.

Por el momento, Square no tiene planeado lanzar una versión PAL del juego, y no se ha dignado a dar ninguna explicación de semejante medida. Entendemos que las actualizaciones de *FFIV* y *FFV* se limiten al mercado japonés, ya que son muy diferentes de los últimos episodios y piensan lanzarlas con su aspecto original, con la misma pinta que tenían a principios de los noventa, pero no sabemos por qué hacen lo mismo con esta joya de lucha.

Resulta muy extraño, ya que el juego es muy, pero que muy bueno. Esperemos que los chicos de Square se lo vuelvan a pensar, sobre todo ahora que piensan sacudir el mercado con *FFVIII*. Si no lo lanzan en nuestro país es que no saben lo que hacen. Ahora mismo vamos a hacerles llegar nuestra petición. PSP



▲ A los japoneses les encanta incluir a chicas jovencísimas en sus juegos de lucha. Deberían hacérselo mirar.



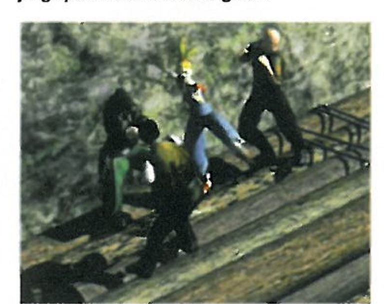




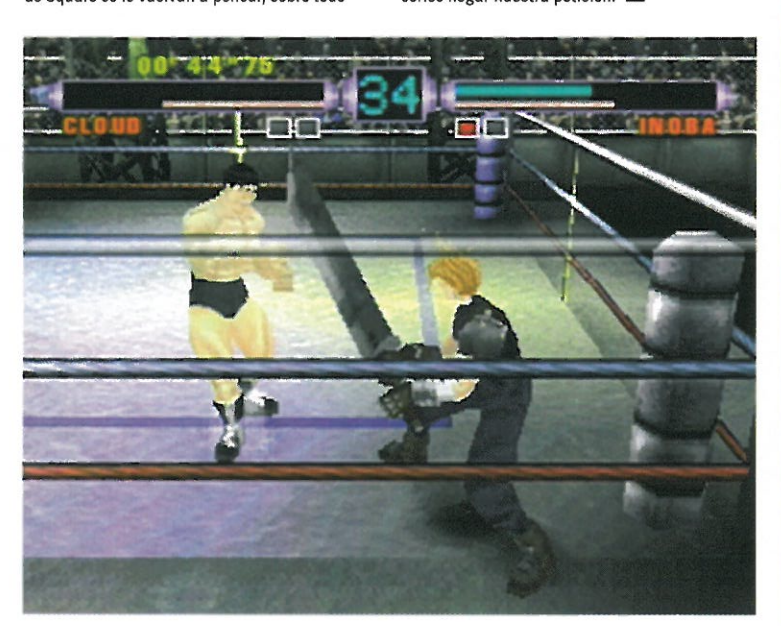
▲ Algunos de los escenarios son sencillos, como es el caso de este *ring*. Menos mal que la acción es una pasada.



▲ Perfección arcade. Ese es el objetivo de cualquier conversión que se precie, y este juego podría haberlo conseguido.



▲ Un aspecto novedoso son los escenarios a varias alturas por los que los personajes pueden desarrollar sus habilidades.



▲ El tipo que blande ese arma enorme no es otro que nuestro bienamado Cloud, de *FFVII*.

● Noticias

Más madera

Los chicos de Centro Mail no dejan de buscar periféricos que nos puedan ayudar en nuestra difícil tarea de jugar con la PlayStation. Ahora nos presentan un Pad llamado Pelican Wireless Dual. Se trata de un sistema de dos mandos de control por infrarrojos para PlayStation. ¿Ventajas? Dispondrás de ocho botones de disparo y funciones Autofire y Slow Motion. Además te permitirá usar dos mandos simultáneamente y tiene un alcance aproximado de cuatro metros. ¿Inconvenientes? Vale 5.990 pesetas. Pero bueno, eso no es todo. No se vayan todavía aún hay más. Una de las últimas incorporaciones que Centro Mail ha hecho a su catálogo de periféricos es la pistola Pelican Super Jolt Gun (no confundir con el Pad anteriormente mencionado). Esta pistola dispone de la característica de retroceso y funciona como un arma normal para todos los juegos de disparos de PlayStation. También podrás utilizarla con todos los juegos compatibles con la GunCon. Está equipada con un pedal adicional e incluye un adaptador de corriente, necesario para que funcione el mecanismo de retroceso. Más cosas. Posee las funciones de Autofire y una opción programable de Reload. PSP



● Puesta al día

Final Fantasy VIII

Nuevas imágenes y una fecha de lanzamiento en Japón confirmada del que, seguro, se convertirá en un clásico

11 de febrero. Ya es oficial. Seguramente, en Japón se habrá proclamado jornada festiva, ya que las calles se habrán llenado de jugadores haciendo cola delante de las tiendas durante toda la noche para hacerse con su copia de *FFVIII* (en el momento de cerrar esta edición no había nada confirmado).

Las reservas ya superan la marca de los 500.000 ejemplares después de una sola semana, algo que no había sucedido nunca en el entorno PlayStation. Y ese medio millón de incondicionales también recibirá la «Correa *FFVIII*», un regalo que no es más que eso, una especie de correa para transportar cosas tales como teléfonos móviles o PocketStation, cuando por fin vean la luz. Más de uno hará el negocio del siglo con estas pijaditas que tanto gustan a propios y extraños.

En números anteriores de la revista os hemos ofrecido todo tipo de rumores sobre la trama y los personajes. Square ha conseguido mantener en secreto un montón de detalles, y las únicas pistas se han deducido de la demo jugable del juego que venía con el lanzamiento en Japón de *Brave Fencer Musashinden*, y aun así no nos enteramos de demasiadas cosas.



▲ Los demonios que se invocan en *FFVIII* harían enrojecer de vergüenza a los de la entrega anterior.

De momento, lo único seguro es que se ha añadido una dimensión más gracias a la cual puedes personalizar los vehículos. También se supone que uno de los ataques más poderosos será el «Silent Voice», que impide al contrario utilizar su magia. Desde luego, se trata de un ataque la mar de útil.

Entre los personajes encuentras a Irvine Kinneas, Seifer, Rinoa (líder de un movimiento de resistencia llamado Búho del bosque), Idea (una bruja), Deling (el presidente de Garbadia y que declara la guerra al mundo después de calibrar el control de una torre de televisión), Quiros, Ward, Fuujin, Raijin, Laguna Loire y Squall Leonheart (el líder por naturaleza y pretendiente de Laguna).

La trama hará referencia a su antecesor, algo que no se había producido nunca en ninguna entrega previa de la saga. PSP



▲ Más magia negra de Idea, que seguro que se guarda en la manga algún que otro conjuro impresionante.



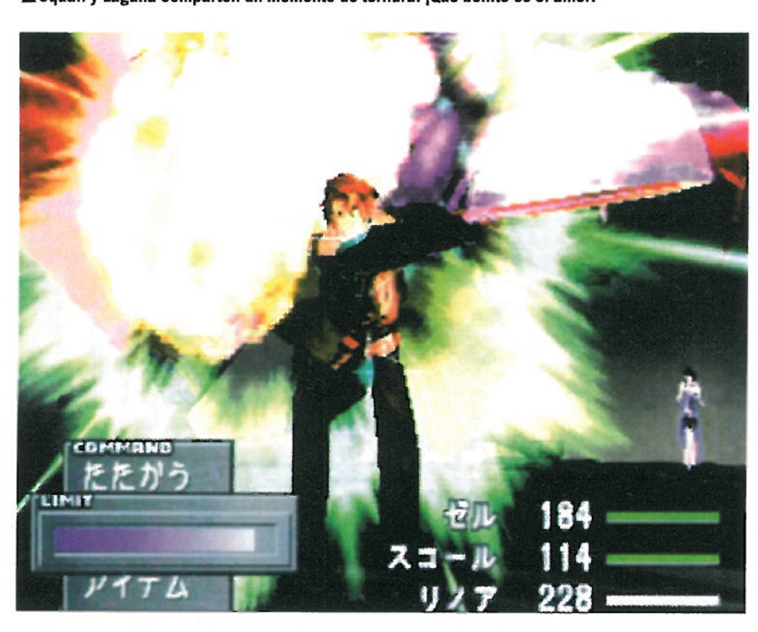
▲ Tanto la magia como los nuevos conjuros van más allá que en entregas anteriores.



▲ Squall y Laguna comparten un momento de ternura. ¡Qué bonito es el amor!



▲ No queremos crear falsas esperanzas, pero estamos seguros de que ésta es Idea la bruja.



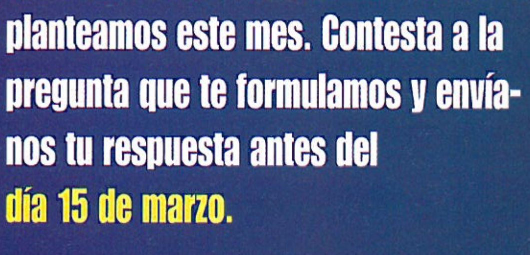
▲ La mejor arma de Squall es la Gunblade. ¿Podría ser ésta que blande aquí? Tiene buena pinta.

Concurso

CONVIÉRTETE EN UN DISCJOCKEY CON PLAYSTATION POWER

Music no trae consigo un pase a la fama, ni vuelos gratis a Ibiza, ni sesiones en discos libertinas, ni un contrato multimillonario con la discográfica de moda... Entonces ¿para qué sirve? Pues es, ni más ni menos, que la forma más fácil de crear piezas de música dance sin que tengas que gastarte millones y millones de pesetas en equipos de mezclas y sintetizadores. Aaaalto ahí. No corras tanto. Antes de que firmes autógrafos a la salida, toma papel y boli, concursa y gana. **Proein y PlayStation Power** sortean 15 lotes compuestos por una camiseta de **Music** y un juego **Music.**

¿Oyes ya a tus fans gritar tu nombre en la pista? ¡Queremos al Gurú de la Play! ¡Queremos al Gurú de la Play! No suena nada mal. Pero antes debes acertar la respuesta a la cuestión que te



planteamos este mes. Contesta a la pregunta que te formulamos y envíanos tu respuesta antes del **día 15 de marzo.**

PARTICIPA Y GANA UNA DE LAS 15 CAMISETAS Y 15 JUEGOS MUSIC





Éstos son los ganadores del concurso *PSP.* 20 *Rushdown* (Infogrames):

● Un lote compuesto por una tabla Snowboard Imperial de Rossignol con fijaciones, una mochila Jansport, una riñonera Jansport y un juego *Rushdown:*
Alberto Ichaso Serrano (Tarazona, Zaragoza)

● 5 lotes integrados por una mochila, una riñonera y un juego *Rushdown:*
María Álvarez Menéndez (Oviedo, Asturias)
Josep Domínguez Franquet (Barcelona)
José Manuel Maqueda Sánchez (Ávila)
Jorge Argelaga Escursa (Barcelona)
Pu Jía (Vilanova i la Geltrú, Barcelona)

● 3 lotes con una mochila y una riñonera:
Jano Borrell Osanz (Zaragoza)
Alejandro Argüello Vázquez (Culleredo, la Coruña)
Óscar Rubén Gómez Dueñas (Getafe, Madrid)

Respuesta correcta:
15 pistas.

Las bases del concurso

- Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
- No existen premios en metálico alternativos.
- Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos.
- Sólo se aceptará un cupón por lector, y no se admitirán fotocopias.
- El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
- La participación en este concurso implica la aceptación de las normas anteriores.

Recorta por aquí

PSP. 22

Cupón de respuesta

¿Cuál es el nombre de los desarrolladores del juego?

Respuesta:
Nombre: ....
Domicilio: ....
Población: ....Código Postal: ....
Provincia: ....
País: ....
Teléfono: ....

Envía este cupón a la sección «Concurso»; REVISTA **PlayStation Power**;
MC Ediciones S. A. P.º San Gervasio, 16-20, 08022 BARCELONA

● Especial

Días de gloria

Tekken 3 se rindió a los pies del británico Ryan Heart, el mejor jugador del mundo. Para el experto español, Juan Caballé, no pudo ser, aunque superó todas las expectativas

El pasado 27 de enero volamos hasta Londres. No, no señor, te equivocas. No estuvimos de juerga por Picadilly Circus, ni de rebajas en Oxford Street, pero, para qué negarlo, fue mejor que eso. Estuvimos en el primer Torneo Mundial *Tekken 3* Iron Fist. El acontecimiento tuvo lugar en las instalaciones que tiene Namco en el County Hall, un edificio deslumbrante frente al Támesis con unas estupendas vistas al Big Ben y a las Houses of Parliament.

Fue una jornada intensa, repleta de emoción, nervios, diversión, pero sobre todo, de compañerismo. Por la mañana, tuvo lugar la eliminatoria entre los 64 aspirantes que accedieron al Torneo vía Internet. Los 14 jugadores clasificados se enfrentaron, unas horas más tarde, a los 18 expertos que venían en representación de sus países respectivos. Estábamos ante un duelo que se preveía muy disputado.

Y no defraudó...

A las cinco de la tarde... ¡Oh, sorpresa ya no es la hora del té en Londres! Empezó el espectáculo *tekkeniano*. Rodeados de maravillosas recreativas de Namco, en un ambiente pseudo discotequero (ya sabes, *disc jockey*, focos, y ¡barra libre!), los jugadores calentaban sus pulgares al tiempo que intercambiaban bromas e impresiones. Todo estaba a punto para demostrar el poder de la consola gris.

El Torneo duró aproximadamente una hora y cuarto, con un descanso entre los cuartos de final y las semifinales en el que pudimos disfrutar de un asombroso espectáculo de artes marciales. Sorprendió el elevado nivel de juego de todos los contrincantes. Hubo nervios y emoción hasta el último minuto. El favorito del torneo, el americano C.J. Kyles cayó en los primeros *rounds* (cada eliminatoria era a cinco *rounds*) y, a partir de ese momento, todos los ojos se centraron en Ryan, quien, con aire sereno y confiado, se proclamó vencedor del torneo. El ganador recibió de la mano del Presidente de Namco, Nakamura-san, y del Presidente de Sony Computer Entertainment Europe, Chris Deering, un cheque por valor de 5.000 dólares (unas 750.000 pesetas) y una máquina arcade de *Tekken 3* (bueno, la recreativa no se la entregaron *in situ*...). El segundo clasificado y verdugo del participante español, el alemán Jonas Nordstrom, se llevó un cheque de 1.000 dólares (alrededor de 150.000 cucas) y una cazadora de Paul Phoenix.

Había, además, un premio adicional —una cazadora de *Tekken 3*— para la persona con el vestuario más original del Torneo. El galardón se lo llevó, por cierto, un español que se dibujó en la cabeza (previamente rapada) los símbolos de la PlayStation.

Para el representante español en el Torneo, el valenciano Juan Caballé, —que jugó con Lei— no pudo ser, aunque hizo un muy buen papel y llegó a cuartos de final. Tras la competición, conversamos un rato con él.

***PSP*: ¿Habías soñado alguna vez con participar en un torneo como éste?**
J.C.: «Alguna fantasía, sí, pero nunca pensé que esto ocurriría y aunque no he podido ganar, me siento muy orgulloso de haber participado.»

***PSP*: Es toda una hazaña haber llegado hasta aquí...**
J.C.: «Para mí, estar aquí ya es un gran regalo.»

***PSP*: ¿Cómo te sientes tras el Torneo?**
J.C.: «Me siento decepcionado conmigo mismo. Había despertado muchas ilusiones entre mis amigos y toda la gente que había competido conmigo en el Campeonato de España. Ya sé que cuartos de final no está nada mal, pero creo que hubiera podido llegar mucho más lejos e incluso ganar el campeonato.»

***PSP*: Representar a un país en un torneo mundial no es fácil. ¿Te has entrenado muchas horas?**
J.C.: «Me he entrenado muchísimo, aunque luego cuando juegas te das cuenta de que te sirve de algo pero, lo que influye es la sangre fría a la hora de concursar y, sobre todo, la suerte.»

***PSP*: ¿Hablas por experiencia?**
J.C.: (Risas) «Exactamente, lo he comprobado hoy.»

***PSP*: ¿Te has puesto nervioso?**
J.C.: «Me ha hecho varias veces la misma técnica y me ha desconcertado. Me he puesto cada vez más nervioso y al final me ha sido imposible remontar.»

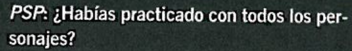
***PSP*: ¿Ibas mentalizado? ¿Habías preparado alguna técnica?**
J.C.: «Sí, dudaba entre elegir a Paul Phoenix o a Lei. No lo tenía claro, pero tal como ha transcurrido el campeonato, creo que me he equivocado de personaje y debería haber elegido a Paul Phoenix.»

***PSP*: ¿Por su manera de luchar?**
J.C.: «Exactamente. Me he fijado que el que ha ganado el campeonato jugaba con









Paul y utilizaba una técnica de lo más sencilla, pero muy eficaz. He visto que no la conocían el resto de los participantes y pienso que, usando esa técnica, hubiera podido llegar donde ha llegado él. Creo que el que ha ganado realmente, no es el mejor. He visto gente de mayor calidad, pero en un campeonato por mucho que te prepares, todo se resuelve en media hora y puede ganar cualquiera. Depende de la suerte y de la sangre fría.»

***PSP*: ¿Con qué modalidad te has entrenado?**
J.C.: «Con el modo Versus.»

***PSP*: ¿Has utilizado el modo Time Attack? ¿Es una buena opción para entrenar?**
J.C.: «No, no, para nada. Es la peor modalidad. Que consigas muchísimos puntos en Time Attack, no quiere decir nada. En un principio, me quedé un poco sorprendido cuando me dijeron que para ser el representante español tenía que ser el mejor en Time Attack. Era un modo que no había utilizado para nada. El mejor modo es el Versus, y entrenar con gente que sepa jugar.»

***PSP*: ¿Algún movimiento especial o combo que te guste más que otro?**
J.C.: «Sí. Hay un movimiento que precisamente es con el que el representante de Gran Bretaña ha ganado el campeonato. Se trata de hacer un amago y, enseguida barrido y codazo.»

***PSP*: ¿Con qué personaje te hubiera gustado competir? Tú has escogido a Lei Wulong...**
J.C.: «Me hubiera gustado competir con Paul...»

***PSP*: ¿Habías practicado con todos los personajes?**
J.C.: «Sí. Practiqué cómo neutralizar al resto de personajes con Paul o Lei.»

***PSP*: ¿Te interesa el argumento entre los personajes?**
J.C.: «Sí, he visitado en Internet todo lo relacionado con *Tekken*, en cuanto a historia y movimientos. Estoy sorprendido de la cantidad de información que hay sobre esta saga.»

***PSP*: ¿Habías jugado antes a *Tekken*?**
J.C.: «Sí. Yo empecé con *Tekken 2*. Quedé subcampeón de España en Sabadell (Barcelona). Después, me compré *Tekken* cuando salió en Platinum y, cómo no, *Tekken 3*.»

***PSP*: ¿Y con las máquinas arcade?**
J.C.: «Sí, cuando salió *Tekken 3* en la recreativa jugaba muchísimo, aunque sabía que para sacarle el máximo provecho tenía que esperar a que saliera en consola, además de por el modo Practice, porque jugar es grátis y puedes estar 50.000 horas practicando.»

***PSP*: ¿Te presentarías a otro torneo?**
J.C.: «Por supuesto.»

***PSP*: Si hubiera un hipotético Tekken 4...**
J.C.: «Me entrenaré muchísimo.»

***PSP*: Lo tuyo son los torneos de juegos de lucha...**
J.C.: «Exactamente. Me gustan los grandes juegos tipo *Resident* y *Final Fantasy*: jugar, acabármelos y punto. Pero cuando se trata de lucha y, sobre todo, de *Tekken*...»

***PSP*: Y ahora, ¿a qué juegos te vas a dedicar? ¿Estás cansado de *Tekken 3*?**





J.C.: «No lo voy a dejar para siempre. Alguna partidita al día para no perder la forma estará bien. De momento, voy a aparcar un poco la consola y a dedicarme más a otras cosas como los estudios y la música. Eso sí, a la espera de que salga *Tekken 4*.»

***PSP*: ¿Te gustaría programar juegos?**
J.C.: «Si acabara los estudios de INEF, tuviera un buen trabajo y tiempo, me gustaría aprender a programar.»

***PSP*: Dedicarte a la PlayStation de manera profesional...**
J.C.: «Todo lo que hago me gusta y si puedo acabar en algo que a mí me guste... Cuántas más puertas tenga abiertas mejor.»

***PSP*: ¿Qué opinas de la PlayStation 2?**
J.C.: «He visto fotografías, pero sé que todo son rumores y que cuando salga, no se va a parecer en nada a lo visto.»

***PSP*: ¿Te gustaría que incluyera algo en especial?**
J.C.: «Espero que *Tekken 4* salga ya para PlayStation 2. Me gustaría que tuviera más personajes, más variedad de movimientos y mejores gráficos.»

***PSP*: Mejores gráficos... ¿Se puede superar *Tekken 3*?**
J.C.: «Imagino que la calidad gráfica del DVD puede superar a *Tekken 3*.»

***PSP*: ¿Cuándo empezaste en el mundo de los videojuegos?**
J.C.: «Empecé con los ordenadores MSX y Amstrad. En cuanto a consolas, la SNES, después la Play y la Nintendo 64.»

***PSP*: ¿PlayStation y Nintendo, eh?**
J.C.: «Tenía las dos consolas pero al final vendí la Nintendo y me quedé con la Play, debido a la gran variedad de juegos de esta última.»

***PSP*: ¿Cuántas horas dedicas a la PSX?**
J.C.: «Hay días en que no juego, pero hay veces, sobre todo cuando me reúno con mis amigos, que podemos estar noches sin dormir jugando a la consola. Depende del día.»

***PSP*: Y para acabar... ¿Algún consejo para los lectores que quieran ser profesionales de *Tekken 3*?**
J.C.: «Respecto a *Tekken 3*, lo primero que hay que hacer es aprender a jugar, conocer todos los personajes (incluso al más malo), y luego elegir el modo Practice con otro y empezar a practicar movimientos. Especializarte con un personaje. Después, estudiar uno por uno todos los contrincantes, para saber cómo pararlos con el personaje que hayas escogido y cómo contrarrestar sus ataques.»

En fin, esperamos que se celebre pronto otro torneo de estas características y que podamos disfrutar de un espectáculo tan emocionante y divertido como el que presenciamos en Londres. PSP

Especial

24 horas en Le Mans

Motores en marcha. Velocidad de vértigo. Gradería enloquecida. Boxes a punto. Pulgares en alto.

Brrrrmm. Brrrrmm. Todos a sus puestos. ¿A qué viene tanto jaleo? Estamos en Le Mans. ¿Las 24 horas? Bueno, digamos que se trata de una edición especial, sólo para periodistas. ¿Alguna ventaja teníamos que tener, no? Los chicos de Infogrames, que no se privan de nada, nos citaron en el mítico circuito francés para asistir a la presentación de su próximo titulo estrella para PSX. ¿Lo adivinas? *Le Mans 24 Hours*. ¡Increíble, pero cierto!

El circuito está concebido de una forma distinta a cualquier otro. Nada que ver con Montmeló o Jerez. ¿Su peculiaridad? Se compone de dos partes bien diferenciadas entre sí. La primera no tiene nada de extraño puesto que la zona de tribuna es prácticamente igual a la de los circuitos convencionales. La sorpresa llega cuando compruebas que el circuito se fusiona con una carretera, que todos los días del año es de tránsito común, a excepción lógicamente del día en el que se celebran las 24 horas. ¿Cómo? Imagínate una carretera por la que habitualmente vas en coche, en la que cualquier curva tomada a 70 km/h te parece que vas a salir volando. ¿Te vas situando? Pues los corredores circulan a más 300 km./h. Dimos una vuelta al circuito (no te asustes, íbamos en autobús) hasta que nos apearon en los boxes y nos condujeron a una sala habilitada para periodistas, en la que, casualidades de la vida, había varias consolas PlayStation. El momento de la verdad. ¡A examinar el juegooooo!

Le Mans 24 Hours se encuentra actualmente en un 60% de su desarrollo, aunque ya se puede apreciar cómo será la versión final. Gráficamente se trata de un título muy rico en detalles, que refleja con fidelidad el circuito que le da nombre, reproducido de manera fotorrealista en 3-D. El juego contará con otros cuatro circuitos aprobados por el A.C.O. (Automobile Club de l'Ouest), organizador de la carrera. La Inteligencia Artificial de los adversarios, hace que cada vehículo se comporte de manera distinta a los demás, y todo ello gracias a los datos técnicos que han facilitado los fabricantes a la compañía. Los coches son fieles reproducciones de los originales y están plagados de detalles. En lo que a opciones se refiere, dispondrás de tres modos de juego a elegir. A saber, el modo Arcade, en el que corres sólo una carrera y los coches no sufren desperfectos; el modo Championship, en el que como su nombre indica, participas en un campeonato completo y, por último, la joya de la corona, el modo Le Mans, inspirado en la famosa carrera de 24 horas. Competirás en tiempo real, con la característica reducción de tiempo. Todo se basará en la resistencia de los coches y podrás ver cómo anochece y luego vuelve a amanecer. La iluminación de los faros cuando es de noche es muy similar a la de *C3 Racing*, otro de los títulos de Infogrames. El juego también dispone de un modo dos jugadores a pantalla partida en el cual no se perciben demasiadas ralentizaciones respecto al modo un jugador.

¿Eso es todo? ¡Impaciente! Los chicos de Infogrames nos habían prometido que montaríamos en un Ferrari 333, en un circuito habilitado para la ocasión y todo el mundo esperaba con ansia el momento, que parecía que no iba a llegar nunca. Y, cuál fue nuestra sorpresa cuando vimos que no había un Ferrari. ¡Había tres! Uno al ladito de otro. ¿Envidia? Pues, hay más. ¡Tres Ferraris de color rojo! Uno de serie y dos deportivos. Sesión de fotos. (Autógrafos a la salida, por favor). Cascos para todos. 3... 2... 1... ¡Adelanteeeeeee! El marcador no tardó en ponerse a 300 km/h. El sonido de las ruedas contra el asfalto. La fuerza-G llevándote la cabeza de un lado a otro... Increíble. ¡Qué sensación!

Ya quedaba poco tiempo de estancia en el país vecino, así que aprovechamos los últimos minutos para jugar. ¡Sólo me faltan 23 horas y 50 minutos para llegar a la meta! ¡Un momento! ¡Impaciente! PSP









● Noticias

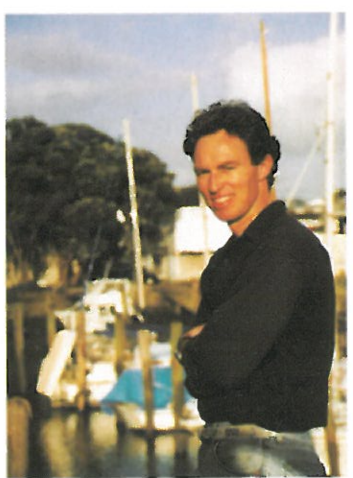
La PlayStation, a toda vela

El catamarán, patrocinado por Sony, intenta batir todos los récords

Sony y la PlayStation están imparables. No sólo han conseguido romper todos los récords habidos y por haber en el mundo de las consolas, sino que ahora se lanzan a la aventura a bordo del catamarán llamado PlayStation, patrocinado, cómo no, por Sony Computer Entertainment Europe. El estadounidense Steve Fossett participará en un desafío de dos años y medio, junto con los seis miembros que forman su tripulación, para medir sus fuerzas y arrasar en las regatas más desafiantes y célebres del mundo.

Desde ahora y hasta el mes de diciembre del año 2000, Fossett pretende que el PlayStation supere las pruebas más difíciles que te puedas imaginar, como por ejemplo el Trofeo Julio Verne, el Récord Transatlántico o el Récord de las 24 Horas. Pero eso no es todo. Fossett y su tripulación tienen como objetivo final la victoria en la RACE, la denominada regata del milenio, que partirá de Europa el día 31 de diciembre del 2000 para dar una vuelta alrededor del mundo. Se trata de una carrera muy especial, ya que puede participar en ella cualquier embarcación, de cualquier clase o peso.

Steve Fossett aseguró antes de partir que «con el PlayStation deseamos redefinir los límites de rendimiento de diseño y construcción de un velero, y medir nuestras fuerzas en una prueba de resistencia contra los elementos».



Por su parte, el Presidente de Sony Computer Entertainment Europe, Chris Deering, afirmó que «éste es exactamente el tipo de aventura que refleja la personalidad de la PlayStation. Steve Fossett representa el espíritu moderno de la aventura, y el catamarán PlayStation lleva la tecnología hasta el límite». El presidente de Sony Europa sentenció: «Espero que el catamarán PlayStation pulverice todos los récords, igual que lo hizo la consola.»

El PlayStation tiene 32 metros de eslora, doble casco, 45 metros de mástil y más de 100 metros de superficie. Ha sido diseñado para convertirse en el velero más rápido del mundo.

Bueno, pues sólo nos queda desearles mucha suerte desde aquí o como dicen los entendidos, ¡Buen viento! FSP





● Primer contacto

RC Stunt Copter

Asume el riesgo de pilotar un helicóptero

Shiny Entertainment vuelve a la carga, a la espera de los excelentes *Messiah* y *Earthworm Jim 3D*, y nos presenta una de sus últimas creaciones. Se trata de *RC Stunt Copter*, un simulador de helicópteros que te sienta a los mandos de uno de esos artefactos de la aviación con la ventaja que si lo estrellas, no tendrás que desembolsar una bonita cantidad de dinero. Un juego que, una vez más, requiere de una gran destreza, habilidad, velocidad y estrategia, y todo ello aderezado con un toque de gracia.

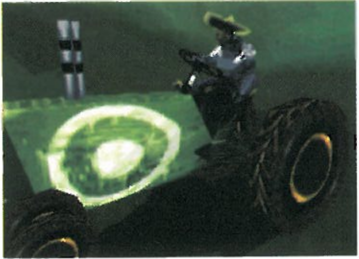
Podrás escoger entre los modos Entrenamiento, Vuelo acrobático invertido en 3-D, Vuelo libre, Competición y Misión. Pero tranquilo, no tendrás que ser el rey del aire desde el primer minuto. Como en cualquier buen programa de conducción que se precie, el conductor es sometido en primera instancia a una especie de cursillo de aprendizaje para familiarizarse con los controles.

RC Stunt Copter dispone de seis niveles de libertad que ofrecen al jugador un divertido sistema de entrenamiento. Una vez en el juego, deberás plantearte series de carreras aéreas en 3-D, con flechas en 3-D, que señalan en todo momento el camino a seguir en pistas americanas, también en 3-D. Estas pistas contienen órdenes simples del tipo «recoge esto», «destroza aquello», «evita eso», en las que lo más importante es la estrategia y aprender a dominar el control. Pero no te creas que todo es tan sencillo. En el caso de que lo hagas mal, serás enviado al granero o a toda velocidad contra un campo repleto de ovejas. El jugador no sólo debe controlar a la perfección el helicóptero, sino que también debe impresionar al comentarista con acciones desafiantes y peligrosas. Si no lo haces, serás sometido a comentarios sarcásticos sobre tu manera de pilotar. Estás avisado.

El juego cuenta además con una excelente banda sonora a cargo de Tommy Tallarico. FSP





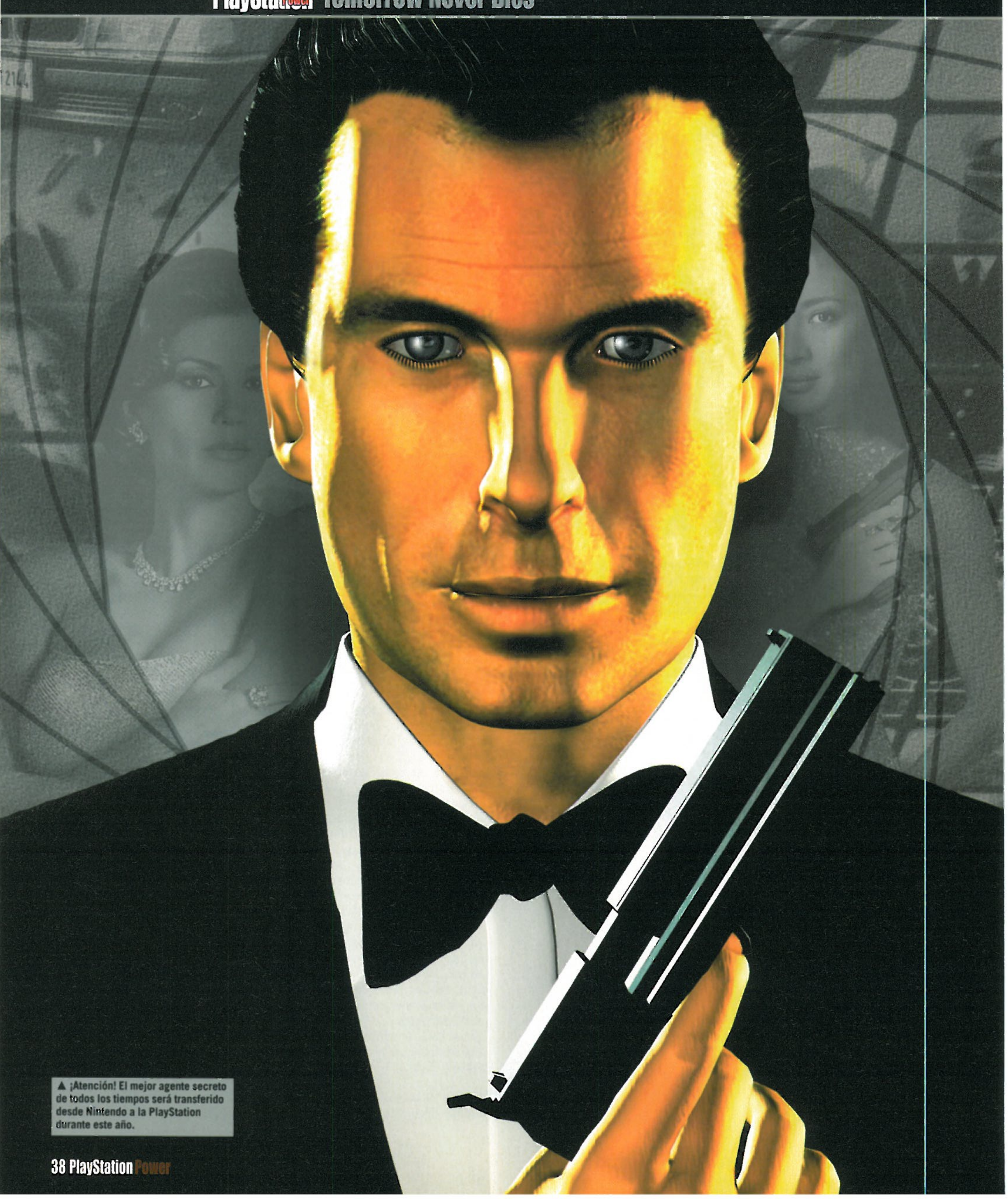






Especial

PlayStation Power Tomorrow Never Dies



▲ ¡Atención! El mejor agente secreto de todos los tiempos será transferido desde Nintendo a la PlayStation durante este año.

TOMORROW NEVER DIES

BOND! JAMES BOND!

¡EL AGENTE 007 SE HA ESCAPADO POR FIN DE LA N64 Y TE EXPLICAMOS TODOS LOS DETALLES DEL CAUTIVERIO!

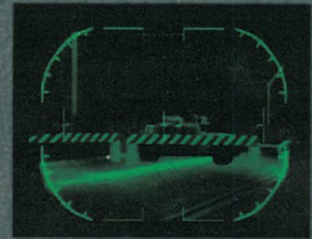
LUZ DE NOCHE

NADA TAN NIMIO COMO EL CAER DE LA NOCHE Y EL MUNDO HUNDIDO EN UNA TOTAL OSCURIDAD ES INCONVENIENTE ALGUNO PARA 007

No lo es. Bond se limita a sacar su lente especial y lo que antes era totalmente negro ahora se ve tan claro como a la luz del día. A través de unas enormes gafas verdes.
Escabullirse por las tranquilas bases del enemigo es uno de los elementos del juego que los chicos de Black Ops esperan llevará a *Tomorrow Never Dies* a una nueva dimensión.
Si los gráficos pueden indicarnos algo, es que se trata de todo un éxito.



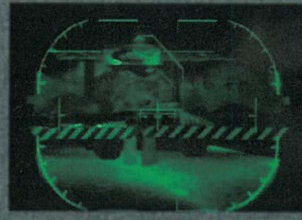
▲ O ha entrado en la guarida secreta de algún tipo malo, o se trata de una obra.



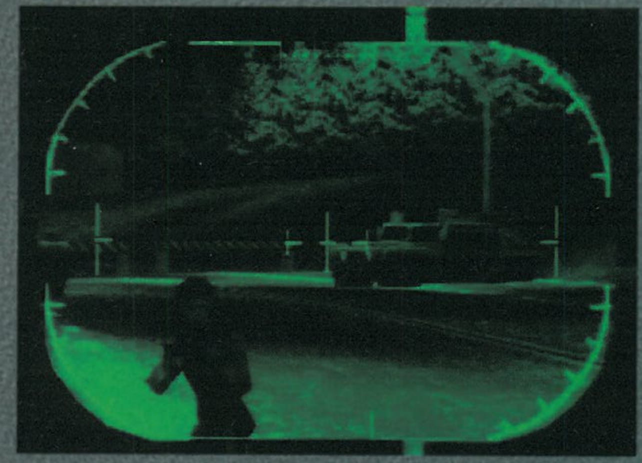
▲ Parece que el peaje en esta valla va a ser algo movido.



▲ No es que necesites una lente especial para ver fuegos, pero también tiene buena pinta.



▲ Atisbar un vehículo a poca velocidad es una herramienta útil que todos los espías deberían tener.



▲ A pesar de haber recibido entrenamiento en todas las facetas para ser un buen agente secreto y de usar una lente especial para ver en la oscuridad (y vestir de negro, sin lugar a dudas) puedes ser descubierto.

DESDE RUSIA, CON GUANTES

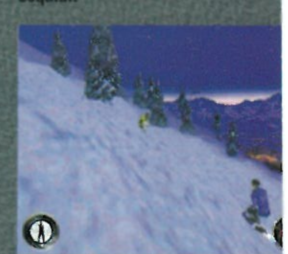
ES POSIBLE QUE SEA RUSIA Y QUE NECESITE MANTENERSE FUERA DEL FRÍO AL BAJAR DE LA MONTAÑA. LUEGO SE METERÁ EN UNA CABAÑA DE MADERA CON UN FUEGO FANTÁSTICO Y UNA MARAVILLOSA CHICA. ES LA SUERTE DE BOND



El nivel de esquí es un vestigio del juego original *Best of Bond* que debía ser lanzado al principio hasta que MGM cambió de opinión y se decidió por *Tomorrow Never Dies*. Así pues, le han encontrado un hueco.
Creemos que quizá se trate de un homenaje a la secuencia de los precréditos de *La espía que me amó*, que acababa con Roger Moore flotando hacia la Tierra con un paracaídas de la bandera inglesa. Por Inglaterra, James. (Y por Escocia también).

▼ En estas imágenes puedes ver lo que los chicos de Black Ops intentan conseguir con su idea del nivel multiformato. En este caso, se trata de correr y esquiar.





MAÑANA TREVOR MUERE

HA DEJADO ATRÁS SU VIEJA CÁMARA, BOND SE HA GRADUADO Y HA PASADO A UNA LLAMATIVA CÁMARA DE VÍDEO. ES POSIBLE QUE LA FIESTA DE CUMPLEAÑOS DE Q SE ESTÉ GRABANDO EN VÍDEO

Esto ya nos gusta. James ha vuelto a recuperar el espionaje chapado a la antigua.
No sabemos exactamente qué es lo que está buscando pero, a pesar de la evidencia estamos dispuestos a apostar cualquier cosa a que se trata de algo más que de cinco cajas de madera y un camión roñoso.



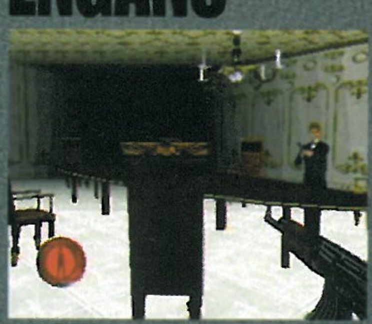


LA ESPÍA QUE ME ENGAÑÓ

SI TE DA, RESPONDE CON UN ARMA SEMI-AUTOMÁTICA Y SABOREA TU VENGANZA

Aunque el juego se trata de una aventura esencialmente en tercera persona, en ocasiones cambia de punto de vista y éste es un ejemplo.
Nos parece genial que haya tanta variedad en un juego. En *GoldenEye* sólo había una clase y era genial, por lo que *Tomorrow Never Dies* debería ser increíblemente bueno.

► Al sacar las pistolas, se despeja la habitación mucho más rápidamente de lo que los elegantes adversarios de Bond hubieran podido imaginar.



DEDOS FRÍOS

ASÍ LO CREEMOS, A JUZGAR POR LOS ALREDEDORES. MÁS ACCIÓN ÁRTICA. JAMES TIENE QUE INFILTRARSE EN UN ESCONDITE EN LAS MONTAÑAS

Estas imágenes son una buena muestra de la «riqueza gráfica» de la que los chicos de Black Ops no hacen más que hablar con respecto a *Tomorrow Never Dies*.
La perspectiva es excelente, especialmente a media escena donde Bond se las ha arreglado para guarecerse del frío. En *Al servicio secreto de su majestad*, con George Lazenby como James Bond, hay mucha nieve, pero no fue muy bueno, por lo que no creemos que éste vaya a ser el tributo de Black Ops a ese título.



▲ Eso que vuela es el medidor de vidas. Es el de los títulos de James Bond.



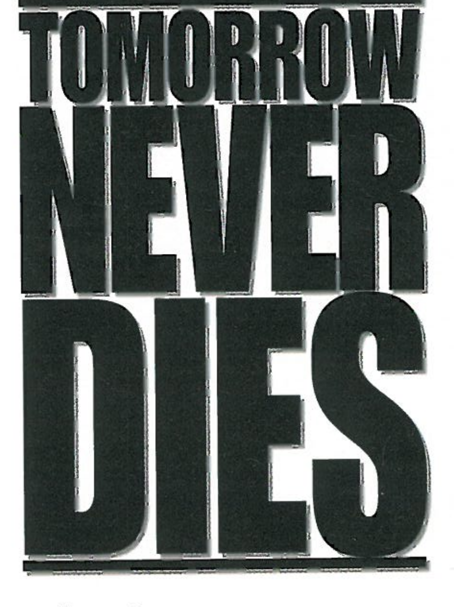
▲ Llegados a este punto, conviene poner en marcha algún tipo de destrucción de las propiedades de estos terroristas.



▲ ¿Tipos malos? ¿En el mundo de Bond? Morirán muy pronto.



▲ Los coches sexy, marca de Bond, están presentes en *Tomorrow Never Dies*, lo que no deja de ser una excelente noticia ya que las chicas se pirran por ellos. Especialmente, por los que llevan armas en los faros.

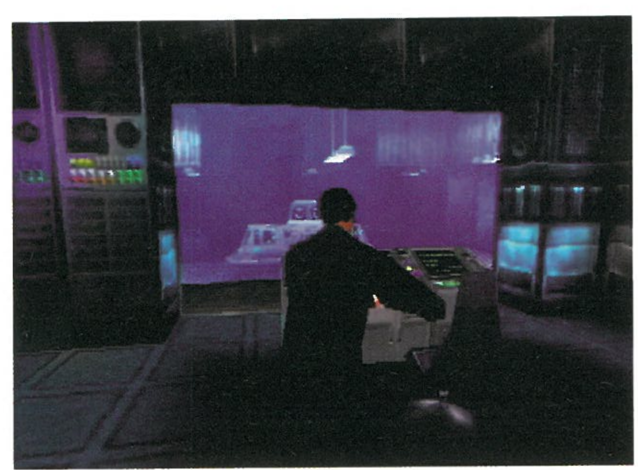


En realidad no deberíamos usar estas páginas para promover la mercancía del enemigo, pero lo cierto es que *GoldenEye* es un juego fantástico para N64. Llegas a ser James Bond. ¿Qué más quieres?

Durante bastante tiempo hemos estado desesperados por una aventura de Bond para PlayStation. Y tras toda clase de disputas y cambios en el plan de desarrollo, finalmente está por llegar.

Después de burlar dispositivos de seguridad con rayos láser, destrozar un motor de primera, hacer saltar por los aires un escondrijo secreto y tener tiempo suficiente para juguetear con una atractiva extranjera hemos interrogado al equipo de desarrollo norteamericano que está detrás de este trabajo, *Tomorrow Never Dies* (quizá en nuestro país se llame *El mañana nunca muere*), los chicos de Black Ops Entertainment.

PSP: ¿Con quién hablamos, por favor?
Black Ops: John y Will Botti. Somos gemelos y licenciados en MIT Computer Science. Junto con nuestro equipo en Black Ops Entertainment estamos trabajando para crear un juego genial de James Bond para PlayStation que siga los pasos de *GoldenEye* para N64.



▲ Las salas de control con las paredes repletas de ordenadores y las luces intermitentes son una parte integral del legado de Bond. Black Ops se ha aplicado y ha hecho bien sus deberes.

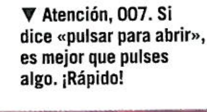
¿*Tomorrow Never Dies* será la réplica para PlayStation a *GoldenEye*?
GoldenEye fue un avance asombroso en el campo de los *shoot 'em up* en primera persona, principalmente por el detalle de las colisiones, el diseño y la tecnología de los ambientes. Gráficamente, *Tomorrow Never Dies* parece más rico y puede jugarse en tercera persona.

Las comparaciones serán inevitables, pero cabe señalar que *Tomorrow Never Dies* es un juego en tercera persona, al estilo de *Duke Nukem: Time to Kill* (con mucho más énfasis en el espionaje), mientras que *GoldenEye* era un juego en primera persona. Son completamente distintos.

¿Cómo se ha conseguido arrebatar la licencia de Bond a Nintendo? Es un golpe maestro.
En principio fuimos contratados para desarrollar un juego para PC y no podíamos cerrar un contrato para el desarrollo para PlayStation debido al acuerdo, entonces vigente, con Nintendo.

«Las comparaciones con GoldenEye serán inevitables, pero este juego será mucho más rico gráficamente y se trata de una aventura en tercera persona y no de una experiencia desde un punto de vista en primera persona»

El título fue diseñado inicialmente como un juego al estilo de «Los grandes éxitos de James Bond». Todos los niveles provenían de los momentos más famosos de las películas de James Bond. Luego ocurrieron dos cosas que hicieron cambiar de opinión al estudio.



▼ Atención, 007. Si dice «pulsar para abrir», es mejor que pulses algo. ¡Rápido!









▲ Por la puerta tres hay un hombre con los dientes de metal, una dama sensual y un reloj con una potente bomba.



▲ Los chicos de Black Ops no están seguros si habrá o no niveles bajo el agua en la versión final. Nosotros apostamos a que sí.


▲ Si esta torre lleva a Bond hacia un taxi, seremos muy felices.


▲ Creíamos que con las inmensas fortunas que amasan estos súper villanos comprarían luces decentes.

En primer lugar, *GoldenEye* fue un éxito inmenso que confirmó la validez de la idea de crear un juego basado en una sola película. Y en segundo lugar, los aspectos legales se resolvieron, por lo que a MGM se le permitía crear un juego de Bond para PlayStation.

Estos dos elementos, junto con la reestructuración de MGM Interactive, ayudaron en la reconducción del juego hacia la PlayStation. *Tomorrow Never Dies* para PSX, con su diseño basado en la película, se empezó a desarrollar en junio de 1998.

«Tendrá todos los elementos clásicos de Bond: hallar cosas, destruirlas, espiar y francotirotear, atrapar a los malos, salvar al mundo y, por supuesto, ligar sin cesar»

Por suerte, habíamos creado prototipos de jugabilidad que aún podíamos utilizar en la nueva versión (los ambientes de nieve y los subacuáticos, la conducción, etc.), por lo que el cambio no supuso una gran catástrofe. El argumento principal del juego sigue el de la película, pero hay ciertos aspectos del mundo de Bond que nos vimos obligados a presentar, como el esquí y muchas más mujeres.

Así que el juego no nos presenta a un Bond enloquecido dando saltos por todas partes, pero sí tiene movimientos frescos y audaces que mejoran la jugabilidad y ayudan a conseguir el objetivo para M16.

¿Estamos hablando de una especie de *Resident Evil 2* en *smoking*?

Es más como *Tomb Rider* en modo Súper Francotirador o como *Duke Nukem: Time to Kill* con mayor énfasis en el secreto y en la estrategia.

¿Qué es exactamente lo que podremos hacer con Bond?

Pues todo lo típico de Bond: eliminar a los malos, salvar al mundo y conquistar algunas chicas. Las misiones entrañan espionaje y francotirotear, hallar cosas, destruirlas, fotografiar y filmar algunos objetos, escapar, interactuar con otros personajes, evitar que te detecten y mucho más. La conducción y los niveles bajo el agua están en suspensión, por el momento, pero se han diseñado y ejecutado. Las puestas en escena tendrán lugar en ambientes nevados, Saigón, Hamburgo, etc. Los enemigos incluirán a la mayor parte de los personajes de la película, sin olvidar a los malvados Dr. Kaufman y Stamper. También hay un fantástico modo Multijugador.

Habrá un gran interés en *Tomorrow Never Dies*. ¿Cómo vais a satisfacer tanta expectación?

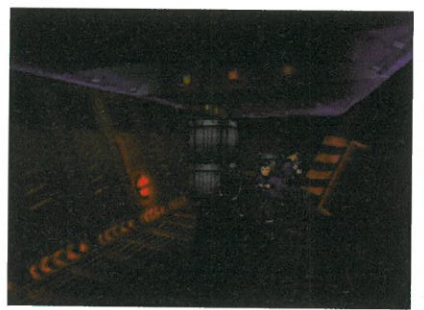
Somos conscientes de la gran presión que suscita. Somos admiradores acérrimos de Bond y no vamos a decepcionar a nuestro público.

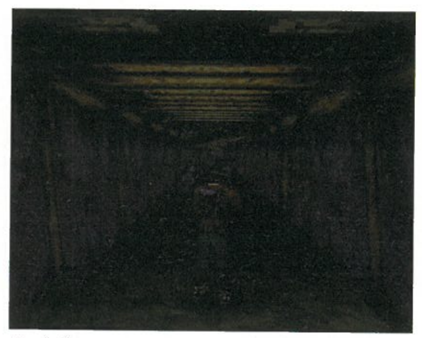
Un elemento que surgió de nuestra prueba de interés fue el hecho de que todo el mundo quería una jugabilidad integrada. Es decir, en lugar de saltar a un nivel que sólo presente escenas bajo el agua, o de persecución, hemos intentado hacer que la experiencia no tenga costuras.

Por ejemplo, puedes estar ocultándote en una base del enemigo en el Himalaya y tienes que huir esquiando. Todo esto ocurre mientras juegas, sin tener que volver al punto para cargar un nuevo nivel. Lo mismo ocurre con la conducción. Tropezarás con Q en tu camino, abrirá un garaje con un BMW 750 con cohetes. Todas las transiciones están en el

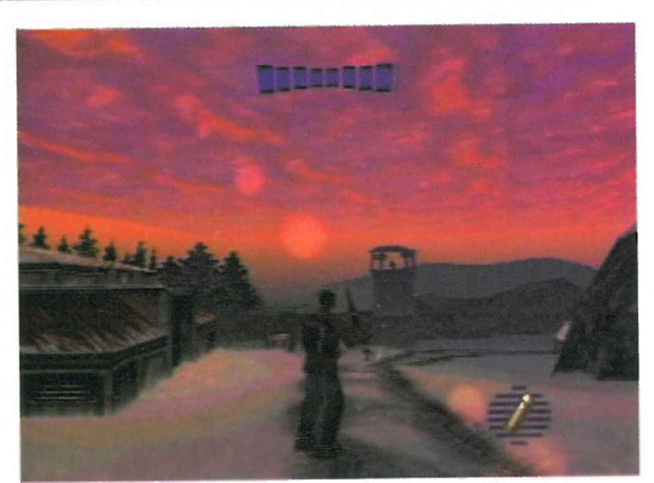

▲ O los americanos han estado poniendo trampas por aquí o algo pasa.


▲ Escabullirse por los pasillos sólo causará problemas.


▲ Dos guardias en elegantes uniformes azules no serán un gran problema para el mejor agente secreto de Inglaterra.


▲ ¿Qué te apuestas a que este túnel lleva a la madriguera de algún villano?


▲ Enormes antenas parabólicas, aviones volando a baja altura y guardias corriendo para ponerse a cubierto. Eso es lo que toda aventura de James Bond debe tener.



▲ Los gráficos han sido objeto de gran atención y cuidados. Un cielo rosa y púrpura, como en una bonita puesta de sol invernal, con reflejos incluidos. Buen trabajo, caballeros.

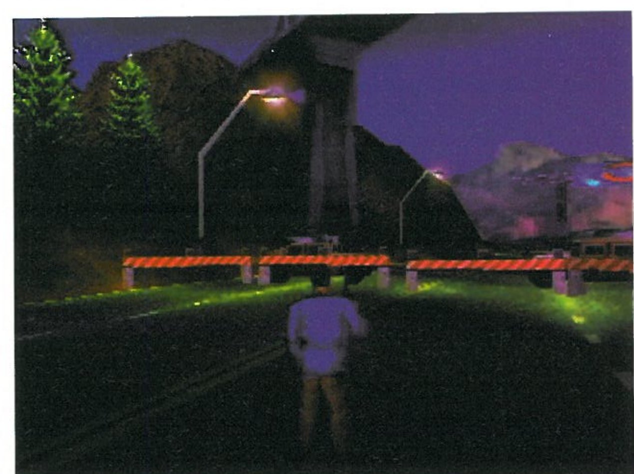
juego, por lo que el jugador pasa de correr a pie a huir en un coche o a calzarse los esquís, sin tener de cargar de nuevo.

El juego no presenta a Bond saltando de un lado para otro, pero tiene movimientos frescos y audaces que ayudan a la jugabilidad y a conseguir su objetivo para M16.

¿Hay algún parecido con los personajes reales de Bond?
Estamos usando semejanzas de Pierce Brosnan, Michelle Yeoh, Teri Hatcher, etc. Todos los personajes de la película estarán representados, incluyendo el malvado Dr. Kaufman.

¿Fue divertido tener que pensar cosas que James Bond tuviera que hacer? Parece como si fuera el mejor trabajo del mundo.
Lo es. Nos hubiera gustado que MGM se hubiera decidido antes para cambiar oficialmente el diseño del seguimiento de la película. Se estuvo trabajando más de un año en la versión para PlayStation, desde junio del 97 a junio del 98, en un diseño que fue rechazado. La buena noticia es que nunca nos rendimos y rediseñamos los componentes del juego con rapidez. A veces esto tiene su lado bueno. A nosotros nos sirvió para centrarnos en la jugabilidad.

¿Habrá secuencias de vídeo? ¿Y una intro espectacular al estilo Bond?
Habrá una buena secuencia de créditos y también mucha cinemática del juego, parecido a *Metal Gear Solid*.



▲ Aquí tenemos otra buena perspectiva. Esperemos que con esta buena angulación en *Tomorrow Never Dies* también sepan captar las curvas de las chicas Bond correctamente. Sólo podemos esperar.

TOMORROW NEVER DIES

¿*Tomorrow Never Dies* estará a la altura de *Metal Gear Solid*? Para mucha gente es el mejor juego de todos los tiempos.
Es un juego totalmente distinto. *Metal Gear* es principalmente un juego con escenarios en 2-D. *Tomorrow Never Dies* tiene mucha más acción en 3-D y exploración, además de apoyarse mucho en el francotiroteo.

¿Será el primero de una serie de juegos James Bond, como en el cine, o es aún demasiado pronto para saberlo?
MGM está preparando Bond 19 y creemos que Bond 20. Nos encantaría trabajar en otro juego Bond. Ya conoces el viejo dicho *Nunca digas jamás*.

Explicadnos algo que aún no hayáis contado a nadie sobre *Tomorrow Never Dies*.
Recientemente hemos trabajado el modo Multijugador y funciona. A pesar de ser pronto, ya se puede decir que será una prestación del juego que vale su peso en oro.

¿Cuándo podremos ver el juego en las estanterías de las tiendas?
Eso tienen que decidirlo EA y MGM (EA es el distribuidor en nuestro país). Se calcula que a finales de 1999.

Gracias, amigos.
De nada.

«Recientemente hemos conseguido que el modo Multijugador funcione. A pesar de ser tan pronto, ya podemos decir qué será lo que hará que este juego valga su peso en oro»

Así que dentro de unos meses podremos gozar de diez niveles en *smoking* y brillantez absoluta. *Tomorrow Never Dies* está acabado en un 75% y los chicos de Black Ops están trabajando a tope. La nueva película, Bond 19 (o *The world is not enough*, su título provisional) también saldrá pronto. El mundo se volverá loco con Bond.

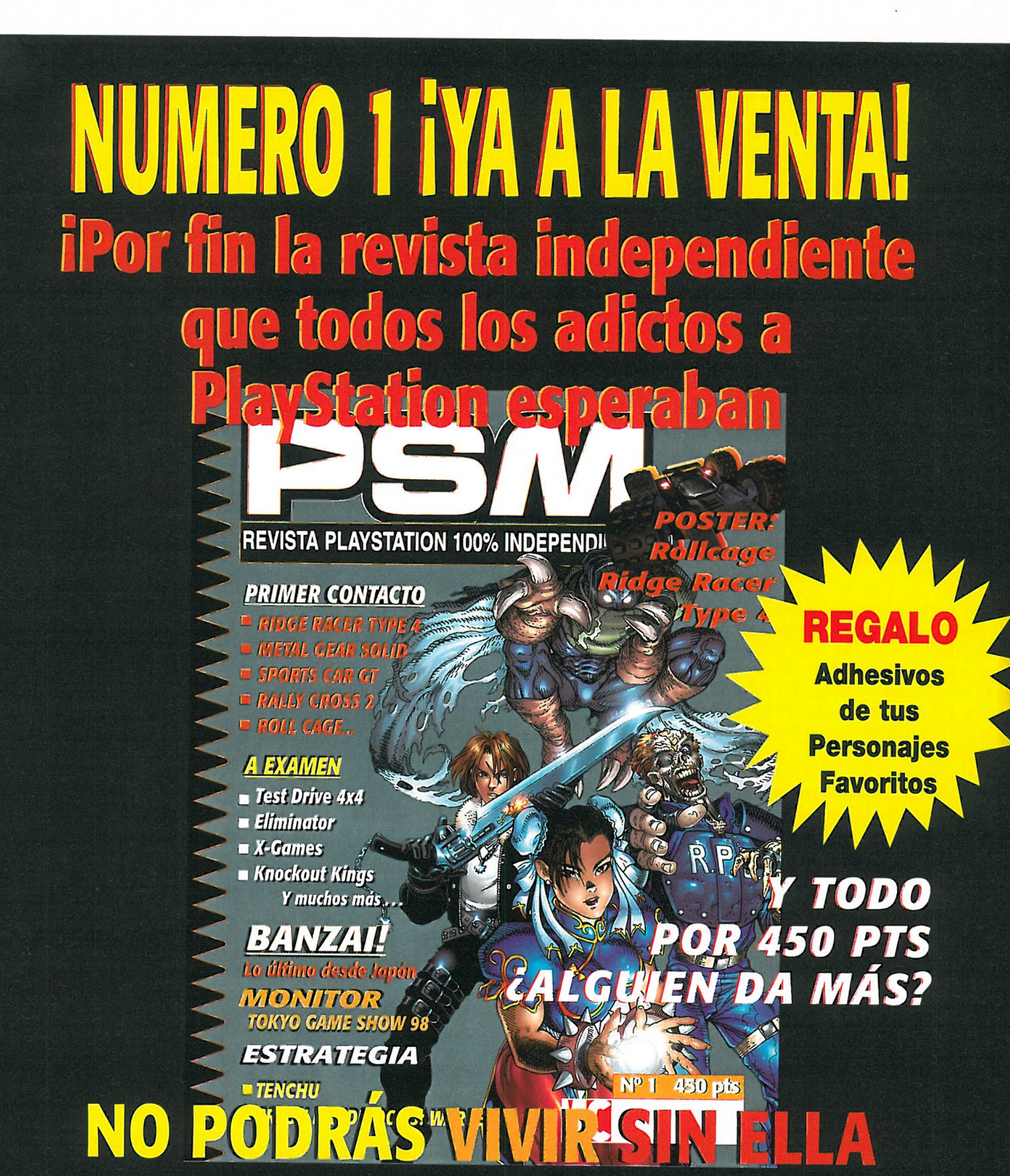
Es demasiado pronto para afirmar que *Tomorrow Never Dies* será el mejor juego de todos los tiempos, pero si lo que hemos visto hasta ahora se cumple y mejora, habrá Martinis por todas partes. ¡Oh, James! PSP



▲ El camuflaje está muy bien pero un pañuelo de cuello azul no va a ayudar lo más mínimo.



▲ En *Tomorrow Never Dies* hay que disparar mucho y hay muchos tiroteos.



LAS MEJORES GUIAS PARA TUS JUEGOS FAVORITOS, LA OPINION DE LOS EXPERTOS DE PLAYSTATION, LOS TRUCOS MÁS OCULTOS, LO QUE ESTÁ POR VENIR, Y LO QUE YA HA LLEGADO DE ESPAÑA, JAPÓN Y ESTADOS UNIDOS Y MUCHO MÁS

¡Trucos!

Las MEJORES y MÁS GRANDES guías del mundo



Trucos

Pequeños trucos

¡Trucos!

Nada de medias tintas ¡SOLUCIONES COMPLETAS!

● Analizado PSP N.º 19 ● Puntuación: 95%

Crash Bandicoot 3

Bienvenido a un mundo de cajas, frutas raras, extraños enemigos y hasta sorprendentes héroes. Para asegurarnos que no te olvidarás ni cristal, ni gema, ni reliquia que valga, hemos jugado hasta quedar exhaustos. Aquí tienes toda la verdad sobre Crash

¡Cajas por todas partes!

Las cajas vuelven a aparecer en *Crash 3*, pero por si no sabes qué es lo que hace cada una, aquí tienes los detalles.

Caja normal

La caja estándar. Contienen una sola manzana.

Caja ?

Estas pueden contener una, cinco o 10 manzanas. Depende. De todas formas, vale la pena obtenerlas.

La caja que rebota

Parecen cajas normales con rayas negras. Si rompes una, contiene una manzana. Pero si saltas encima o debajo de ella, obtendrás 10 manzanas.

Caja metálica con flecha

Una caja con una flecha hacia arriba, con la que puedes llegar a lugares más altos. Las metálicas no pueden romperse. Si reprimes el salto mientras estás sobre una de ellas podrás llegar más alto.

Caja !

Ésta puede hacer dos cosas. Puede hacer saltar por los aires todas las cajas Nitro del nivel, o bien rellenará con cajas algunos de los cuadros blancos. De todas formas, es fundamental cuando intentes recolectar todas las cajas del nivel.

Caja blanca

Los contenidos de esta caja cambian, siendo más rápidos cuanto más cerca estés. En circunstancias normales, será un espacio en blanco, una caja ?, o una caja extra. Algunas veces podrá convertirse en una caja TNT. Así que debes tener cuidado al romperla. Si esperas mucho se convertirá en una caja metálica.

Caja de vida extra

Pues sí.

Caja C

No pierdas de vista estas cajas, ya que son puntos de control. Si rompes una, cuando mueras empezarás a partir de ese punto.

La caja de las máscaras

Si abres esta caja, estarás protegido con una máscara. Esto quiere decir que puedes ser blanco de un disparo sin tener que morir. Si rompes dos cajas de máscara puedes recibir dos disparos, y si puedes abrir tres, podrás ser invulnerable durante un breve periodo de tiempo. Pero quedas avisado, por más máscaras que tengas, morirás si caes del nivel.

Caja TNT

Con estas cajas puedes hacer de todo, excepto saltar sobre ellas. Pueden estallar al instante y hacerte desaparecer. Si saltas sobre ellas, cuentan hasta tres antes de estallar y te dan tiempo para escapar.

Caja Nitro

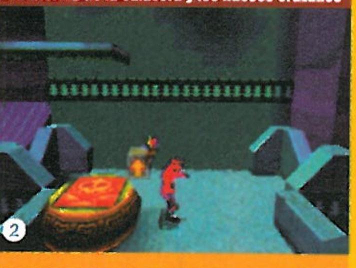
Mortal. Si las tocas, morirás. Tienes que evitar este tipo de cajas a toda costa. No obstante hay algunas maneras de romperlas sin sufrir daño alguno. Puedes usar el lanzador de manzanas, enviarles un enemigo o romper la caja ! si puedes encontrarla. El lanzador de manzanas es la mejor opción, pero hasta que lo tengas tendrás que fiarte de la caja ! ¿Todo despejado? Bien. PSP

¡PLATAFORMAS FUERTES!

Plataforma ?



Plataforma de la calavera y los huesos cruzados



Plataforma de color



Además de tener que negociar caminos y pasajes llenos de dificultades, cada nivel contiene una plataforma sobre la que tendrás que saltar.

❶ Plataforma ?
Encontrarás una de estas plataformas ? en cada nivel de tierra del juego. Te llevará a una zona de *bonus* donde podrás acumular montones de vidas para ayudarte en tu camino. El principio siempre será fácil, pero las cosas se irán complicando a medida que avanza el juego. Vale la pena intentarlo.

❷ Plataforma de la calavera y los huesos cruzados
Cuando cruces un nivel por primera vez, estas plataformas aparecerán transparentes y con líneas blancas. Para que sean sólidas tendrás que obtener todas las gemas, o por lo menos, todas las que se puedan obtener sin la plataforma. Sólo con ellas aparecerá y te llevará por una ruta alternativa difícil por el nivel que acabará en una gema. Así que si las ves, súbete a bordo. Es la ruta más difícil que puedes tomar.

❸ Plataforma de color
De nuevo, éstas aparecerán como plataformas de alambre. Pero si encuentras la gema del mismo color, se volverán sólidas y te llevarán a una parte extra del nivel. Esta parte extra será crucial, ya que te permitirá obtener esas cajas que faltaban e incluso esa misteriosa gema transparente. PSP



TRUCO RÁPIDO

• *Tienes los movimientos*

Si no estás familiarizado con ese tipo naranja, aquí tienes sus movimientos básicos.



Barrigazo

Si pulsas el botón agacharse al principio de un salto, Crash ejecutará su famoso movimiento barrigazo. Es la única forma de romper las cajas reforzadas y también es muy práctico para eliminar enemigos.

Torbellino

Es el ataque con la marca de Crash. Éste es el que verán la mayor parte de sus enemigos, sin contar las púas y los lados naranja.



PEQUEÑOS TRUCOS

¡Apresúrate y quédate frente a esa especie de televisor que tienes!
¡Apresúrate y quédate frente a esa especie de televisor que tienes!
¡Apresúrate y quédate frente a esa especie de televisor que tienes!

NHL '99

Introduce los códigos siguientes en la pantalla de contraseñas para...
3RD: Jerseys opcionales
BRAINY: Cabezas grandes
BIGBIG: Jugadores grandes
FREEA: EA Blades and Storm teams
SPEEDY: Jugabilidad más rápida
VICTORY: Secuencia de vídeo

Rogue Trip

Introduce las siguientes contraseñas:

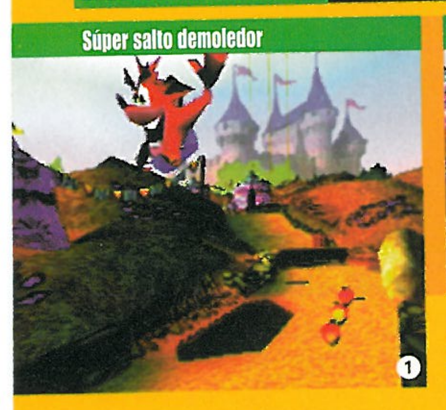
Platillo volador - R1, Cuadrado, X, Cuadrado, L2, O
Juega como Goliat - T, L1, R1, X, L2, L2
Juega como Nightshade - R1, R2, L1, L1, X, O
Juega como Helicóptero - L1, T, R2, T, T, R1
Elecciones dobles - L1, L2, O, L1, R1, Cuadrado
Mayor munición - R1, T, R1, T, L1, Cuadrado
Turbos ilimitados - Cuadrado, X, O, T, R1, R2
Saltos ilimitados - O, Cuadrado, R2, X, T, R2
Niveles de *funtopia* - X, O, L2, X, Cuadrado, L1
Nivel barranco - X, Cuadrado, O, L1, L2, Cuadrado
Batalla de malos - O, R2, R1, Cuadrado, L1, R2
Batalla de malos 2 - O, O, L2, L1, T, T
Batalla de malos con Big Daddy - Cuadrado, T, O, O, R2, R2

Test Drive 5

Introduce los códigos siguientes sobre la pantalla de los mejores marcadores:
VRSIX - Abre todos los modos de juego
RONE
NTHREE
MTHREE: Introduce las tres para abrir todos los coches y pistas
NOLIFE: Más coches.
SPURT: Modo súper arcade.
AUXRAY: Secuencia de música FMV de *bonus*

DESTRUCCIÓN DE CRASH

Súper salto demoledor



Doble salto



Súper Sprint

Al derrotar a un enemigo, nuestro héroe gana un movimiento. Esto será muy útil y sería conveniente obtenerlo cuanto antes.

❶ Enemigo derrotado: Tiny Tiger
Habilidad obtenida – Súper salto demoledor
Esto hace que el salto demoledor de Crash sea aún más poderoso. Si pulsas Círculo al saltar, harás que Crash ejecute un poderoso salto demoledor. Con esto eliminarás a todos los enemigos que no estén justo debajo de él, pero si por los alrededores. También es la única forma de abrir las cajas de madera reforzadas.

❷ Enemigo derrotado: Dingodile
Habilidad obtenida – Doble salto
Si pulsas saltar otra vez en el punto más alto de tu salto, Crash obtendrá un impulso extra para ganar altura, lo que te permitirá saltar esos enormes vacíos o romper esas cajas en las alturas. Nunca debes subestimar la importancia de esta habilidad.

❸ Enemigo derrotado: N. Tropy
Habilidad obtenida – Power spin
Esto permite a Crash ejecutar cinco giros rotatorios seguidos sin parar. Hace que matar enemigos y romper cajas sea mucho más fácil ya que no tienes que controlar el tiempo. Permite que Crash se deslice, con lo que combinándolo con el doble salto podrá salvar grandes distancias. No obstante te avisamos de que, una vez haya empezado, el *power spin* no puede pararse, por lo que es mejor usarlo con sensatez.

❹ Enemigo derrotado: N. Gin
Habilidad obtenida – Lanzador de manzanas
Es la mejor habilidad adquirida de Crash. El lanzador de manzanas es lo que te imaginas que es. Mantén pulsada L1 y Crash utilizará esta arma, con lo que tú obtendrás mucha ventaja. Apunta y dispara contra los enemigos, cajas Nitro, o cualquier otra cosa contra la que te apetezca probar puntería. ¡Qué divertido!

❺ Enemigo derrotado: N. Cortex
Habilidad obtenida - Súper Sprint
Si mantienes pulsado el botón R2, Crash moverá sus brazos y correrá más rápido. Principalmente, podrás usarlo para completar los *Time Trials* y obtener esas reliquias de oro. **PSP**

Power Spin



TODO LO QUE TIENE VALOR...

Al igual que con anteriores juegos de Crash, conseguir pasar por todos los niveles no es suficiente. Hay varias cosas que debes recolectar para poder ganar el juego debidamente. Son las siguientes:

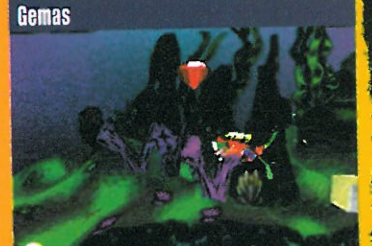
Cristales
Hay un cristal en cada uno de los 25 niveles principales y cuando obtengas los cinco de un mundo, el enemigo se descubrirá.



Cristales



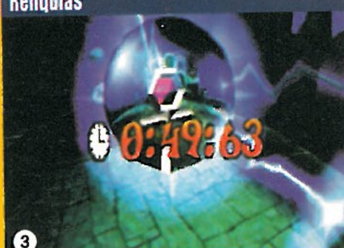
Gemas



Gemas
Igual que las gemas de *Crash 2*, hay tres tipos distintos: caja, transparente y de color. La gema caja se concede cuando rompes todas y cada una de las cajas de un nivel. Es más difícil de lo que parece, ya que algunas cajas están ocultas y sólo los más listos lograrán encontrarlas todas.

Las gemas transparentes se encuentran al tomar una ruta más dura en un nivel, o entrando en un nivel de otra forma. Siempre son difíciles de obtener y, normalmente, serán lo que te llevará más tiempo recolectar. Las gemas de color son el segundo mayor secreto del juego. Son rojas, azules, verdes, amarillas y púrpura. Para recolectarlas, tendrás que invertir mucho tiempo y esfuerzo, pero cada una te abrirá otra ruta en un nivel distinto, lo que normalmente te conducirá hacia otra gema transparente.

Reliquias



Reliquias
Una nueva adición a la saga *Crash*. Las reliquias son lo que recibes cuando consigues un cierto tiempo en un nivel. Cuando ya tienes el cristal de un nivel determinado, puedes volver a entrar en ese nivel e intentar conseguir una reliquia. El tiempo de que dispones se muestra antes de que entres. Las reliquias pueden tener tres colores: zafiro, oro y platino. Es evidente que cuanto antes completes un nivel, más alta será la recompensa que obtengas. Intenta conseguir el platino en cada nivel. No es esencial para ver la mayor parte del juego pero si lo que quieres es completar cada nivel y recolectar todas y cada una de las gemas, lo mejor es intentar conseguir los mejores tiempos cuando tengas ocasión. **PSP**



¡Trucos!

Nada de medias tintas ¡SOLUCIONES COMPLETAS!

¿PUEDE SABERSE DÓNDE?

El mayor secreto de *Crash 3* son los dos niveles ultraocultos que son:

Hot Coco
A él accedes mediante el segundo nivel de motocicleta, *Road Crash*. Más o menos en la mitad del nivel verás una pequeña señal amarilla, con un alienígena pintado, en el lado izquierdo de la carretera. Sólo tienes que estrellarte directamente sobre ella y serás llevado hasta allí.

Eggipus Rex
Este nivel es mucho más difícil de alcanzar. En primer lugar, tienes que obtener 15 reliquias y la Gema amarilla. Ahora entra en el nivel Dino Might, en el tercer mundo, y salta sobre la plataforma amarilla. Cuando llegues a la parte de «correr contra la pantalla», estréllate contra el segundo Pterydactil. Serás transportado a su nido para el nivel secreto. Es difícil.



LOS MEJORES TIEMPOS

Crash 3 presenta una novedad que te mantendrá enganchado jugando durante meses: *Time Trial*. Cuando completes el juego verás los mejores tiempos conseguidos por el personal de Sony y Naughty Dog. Algunos de los niveles no se prestan a que vuelvas a jugar una y otra vez, pero otros sí. Aquí tienes los mejores tiempos en los mejores niveles conseguidos por los chicos de Sony y Naughty Dog, así como nuestro guru Crash.

Nivel: Orient Express
Tiempo oficial: 16.96
Power Time: 17.93

Nivel: Hog Ride
Tiempo oficial: 33.93
Power Time: 34.40

Nivel: Mighnight Run
Tiempo oficial: 13.20
Power Time: 13.96

Nivel: Eggipus Rex
Tiempo oficial: 41.00
Power Time: 42.27

Nivel: Makin' Waves
Tiempo oficial: 50.66
Power Time: 53.00

MUNDO UNO

Bajo presión

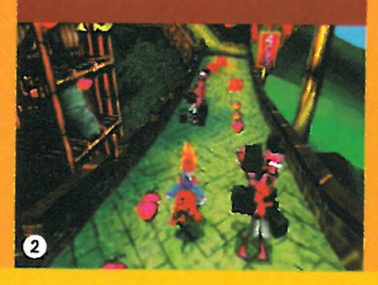

1

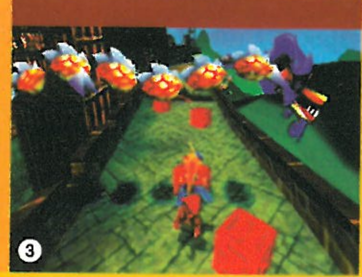

2


3

Orient Express


1


2


3

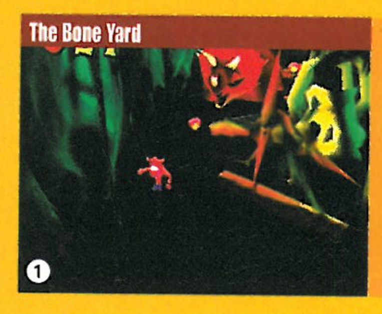
Nivel 1 - Toad Village
Dificultad de la gema: 1/10
Bienvenido al nivel de estilo estándar por el que Crash es tan famoso. Este nivel es muy fácil y un buen lugar para que los no expertos en *Crash* puedan aprender a dominar todos los controles. Intenta obtener todas las cajas la primera vez y sigue para ir a por la reliquia.

Nivel 2 - Bajo presión
Dificultad de la gema: 4/10
Un nuevo estilo de nivel es el subacuático, y éste es el primero de tres. Aún puedes seguir atacando al enemigo con giros y con una rápida pulsación del botón X harás que Crash agite sus aletas durante un breve estallido de velocidad. Lo mejor en este nivel es ignorar a todos los enemigos y concentrarse en la supervivencia. El *jetski* subacuático es muy práctico, ya que puede disparar misiles que abrirán agujeros en las plantas rojas dejando al descubierto las cajas. Y hay más: puede efectuar un *súper speed burst*, vital cuando estás en un *time trial*.

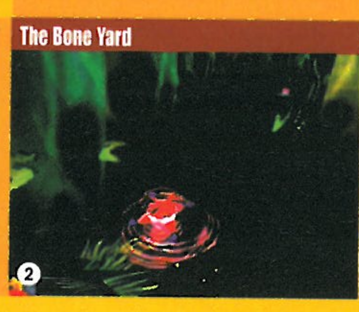
Nivel 3 - Orient Express
Dificultad de la gema: 6/10
Un jabalí salvaje en *Crash 1*, un cachorro de oso polar en *Crash 2* y esta vez se trata de un cachorro de tigre. Así que monta en su grupa y ¡vámonos! Como siempre, si pulsas Círculo galopará, algo esencial para obtener la reliquia. También se abalanzará sobre los barriles que se interpongan en tu camino. Pero no lo uses cuando vayas a por la gema de caja. Con lo que debes tener cuidado es con los hombres trampolín, que no te matarán pero saltarán hacia un nivel más alto, lo cual no siempre es bueno ya que pueden hacer que pierdas algunas cajas. Cuando vayas a por un tiempo súper rápido, recuerda que tienes que galopar durante todo el nivel. Sigue practicando.

Nivel 4 - Bone Yard
Dificultad de la gema: 4/10
La forma de morir más habitual en este nivel es con los ríos de lava incandescente. Pero no son tan malos como los abismos ya que, mientras tengas una máscara, no morirás al instante por su causa. El nivel empieza de forma sencilla, lo normal en casos de «acción contra la pantalla». Rompe a medias el huevo y podrás subirte sobre... algo. Parece un bebé dinosaurio y ¡cómo salta el condenado! Así tendrás protección extra, como una máscara, con el *bonus* añadido de que puedes volver a saltar sobre él otra vez y seguir tu camino sano y salvo. Tras una breve sección horizontal serás perseguido, no por un canto rodante, ni por un oso polar, sino por un maldito Triceratops. ¡Corre!

The Bone Yard


1

The Bone Yard


2

The Bone Yard


3

Nivel 5 - Haciendo olas
Dificultad de la gema: 7/10
Otra primicia de Crash es su nivel Jetbike, parecido a cierto juego para cierto sistema rival. Te puedes desorientar con bastante facilidad, así que no pierdas de vista la flecha de la parte superior de la pantalla, que te muestra hacia dónde ir. El principal peligro de estos niveles son las bombas flotantes. Algunas se mueven y otras están quietas. Otros peligros son las bombas que dispara la nave, los botes de remos y los molestos hombres que se dedican a echar el ancla. La Gema caja puede ser muy difícil, ya hay un par de cajas escondidas detrás de rampas, por lo que a veces tendrás que volver hacia atrás. PSP

MUNDO UNO ENEMIGO - TIGRE TINY

Regresa Tiny de *Crash 2*, pero esta vez es un poco más fácil. Cuando empiece a bailar, corre hasta que clave su tridente en el suelo. En ese instante, atácale con un giro en torbellino. Soltará a los leones. Puedes eliminarlos con un salto demoledor, pero normalmente, otro león vendrá detrás y te comerá cuando acabes tu salto demoledor. Siempre que te sea posible, evítalos. Ahora Tiny empezará a saltar. Utiliza la misma táctica. Su último ataque se limita a más leones. De nuevo, evítalos si puedes y dale otra vez a Tiny marcando su destino.



TRUCO RÁPIDO

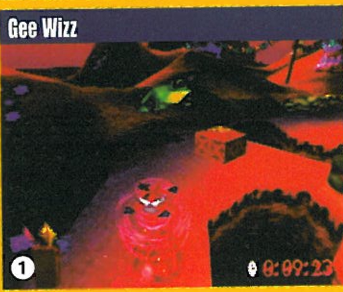
Pero no es un ataque que dure mucho, así que deberás buscar todos los torbellinos extra que puedas aprender.

Deslizarse
Al correr y pulsar el botón Círculo, Crash ejecutará un movimiento de deslizamiento beisbolístico. Práctico cuando quieres que el enemigo salga en la dirección correcta, o cuando te deslices bajo algo.

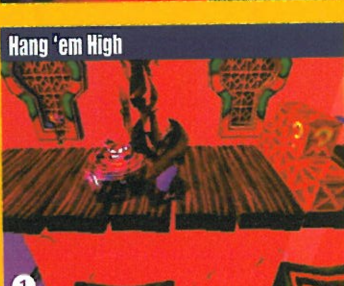
Gatear
Si pulsas una dirección mientras mantienes presionado Círculo, o mantienes pulsado Círculo tras un deslizamiento, gatearás. Es el mejor movimiento para moverse por debajo de los bloques y para cruzar puntos de luz.

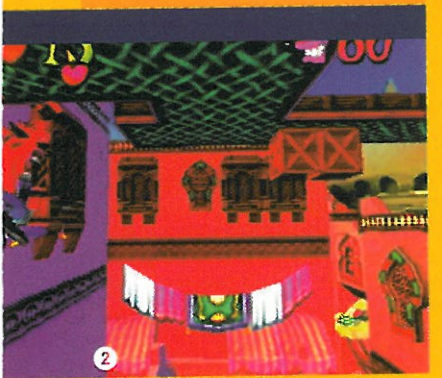
MUNDO DOS

Gee Wizz



Hang 'em High





Nivel 1 - Gee Wiz

Dificultad de la gema: 2/10
¡Bienvenidos al reino de los magos! Son especialmente desagradables ya que disparan maleficios difíciles de evitar. Aparte de eso, el resto del nivel es bastante fácil, con las ranas, caballeros y cabras habituales que tendrás que evitar. Además, la Gema caja es muy directa. El único momento en que puedes pasarlo mal es al final, cuando tienes que acertar en una caja ! rodeada de cajas Nitro. Asegúrate de que te has deshecho de todas, especialmente de las que hay detrás de ti.

Nivel 2 – Hang 'em High

Dificultad de la gema: 3/10
Este nivel tiene mucho del juego de Megadrive, *Aladdin*. Tendrás que enfrentarte a un par de enemigos difíciles. Los peores serán los Swash-Buckers, totalmente invulnerables cuando empuñan su espada. Tendrás que esperar a que te den la espalda para poder aplicarles tu tratamiento demoledor. El otro enemigo que puede causarte problemas es la mujer de los pucheros. Lleva una torre de ollas y pucheros tambaleante. Si le lanzas un salto demoledor, uno de los pucheros caerá sobre su cabeza y ella intentará echarte de la plataforma. La mejor forma de deshacerte de ella es usar tu ataque lateral, con el que la enviarás por los aires llevándose por delante todo lo que encuentre a su paso. Cuando te halles bajo una especie de red, salta para agarrarte, pulsa Cuadrado para girar y Círculo para levantar tus piernas. Esto último no será del todo necesario. Ten cuidado con los escorpiones, si los tocas pueden matarte.
Gema amarilla: La única forma de obtenerla es a través de una estancia torcida especial que se vuelve activa después de que hayas adquirido cinco reliquias. Verás que para entrar en *Hang 'em High* desde aquí te costará 15 reliquias. Lo mejor es que vayas preparado.

Nivel 3 - Hog Ride

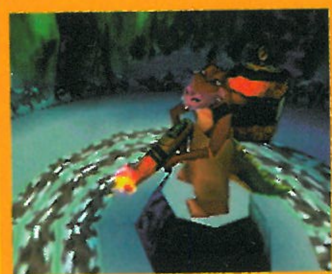
Dificultad de la gema: 6/10
Esta carrera de motocicletas es otro estilo nuevo de niveles. Para obtener el cristal tendrás que salir primero. Si te limitas a seguir a los otros coches, intentando meterte por dentro siempre que puedas, no deberías tener más problemas. Ten cuidado con los parches verdes que te harán pegar un acelerón que continuará hasta que sueltes el acelerador. La pega de esto es que es muy difícil dominar el manillar cuando vas sobre una rueda. Sí, puedes dominar tu moto aunque la rueda delantera no esté en el suelo. Recuerda que cuando estés intentando conseguir un tiempo súper rápido tendrás que mantener tu rueda delantera levantada durante casi todo el nivel. Muy difícil pero no imposible.

Nivel 4 - Tomb Time

Dificultad de la gema: 6/10
El primero de los niveles de Tomb. Están llenos de trampas y enemigos extraños. Así que mantén tus cinco sentidos alerta. Los hombres lanzallamas son especialmente peligrosos, ya que si no corres te chamuscarán. Cuando pises los interruptores de piedra surgirá otra plataforma durante un breve espacio de tiempo que te permitirá saltar sobre las plataformas móviles. Estas plataformas no se desvanecen, por lo que puedes tomarte tu tiempo para pasar sobre ellas.
Gema transparente: Para obtenerla debes tener en tu poder la Gema púrpura. Sin ella, no se abrirá la puerta púrpura. Sigue este camino difícil y te conducirá a la Gema transparente.

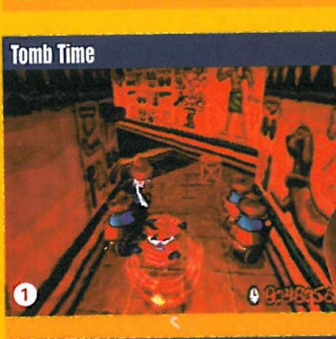
Nivel 5 - Carrera de medianoche

Dificultad de la gema: 7/10
Otro nivel de carreras, esta vez por la noche. Tienes nuevos enemigos a los que enfrentarte, que harán que las cajas sean peligrosas. Los dragones son los peores, ya que pueden moverse siguiendo tres patrones distintos. Pueden ser bajos, pudiendo saltar sobre ellos, altos, para que puedas permanecer debajo, o una mezcla de ambas cosas, por lo que tendrás que elegir tu lugar. Recuerda que debes galopar cuando puedas si quieres conseguir la reliquia. Pero debes tener cuidado, ya que con un salto imprudente mientras vas al galope puedes estrellarte contra un puente. Hay varios huecos por los que puedes pasar galopando, pero sólo tanteando podrás saber cuáles son. PSP



MUNDO DOS ENEMIGO– DINGODILE

Derrotar a este enemigo puede ser muy difícil. Evita el fuego que cae permaneciendo entre las sombras. Ahora corre ligeramente hacia delante y date la vuelta. Esto hará que Dingodile dispare su arma hacia el lugar donde estabas. Hazlo unas cuantas veces y verás que podrás con él. Ve, lanza un ataque demoledor y sal antes de quedar atrapado.
Repite esto dos veces más y todo habrá terminado. Asegúrate de salir antes de que explote, o te irás al otro mundo con él.



Tomb Time





TOCA 2

Introduce los siguientes códigos como nombres de pilotos:

MINICARS: Ángulo de cámara de micro máquinas
PADDED: Barreras móviles
LUNAR: Baja gravedad
LONGLONG: Campeonato de cabezas propulsoras
PUNCHY: Fuera golpes en el campeonato
BANGBANG: Modo batalla
TECHLOCK: Bloqueo del índice de marcos durante la clasificación
BCASTLE: Choques laterales
DUBBED: Choques OTT
ELASTIC: Estirar la pista verticalmente
TRIPPY: Horizontes borrosos
JUSTFEET: Sólo ruedas
FASTBOY: Modo turbo
DINKBIT: El circuito de la isla de Oulton Park

Crash Bandicoot 3

Manzanas de monos
Cuando juegues un nivel con los monos que lanzan piedras, tras destruir

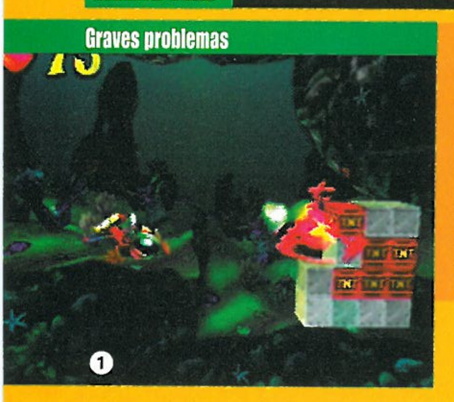


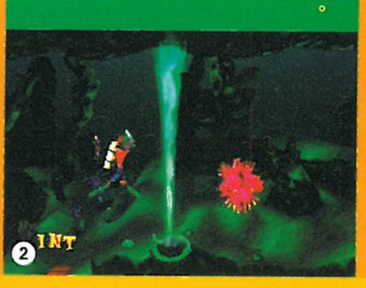
¡Trucos!

Nada de medias tintas ¡SOLUCIONES COMPLETAS!

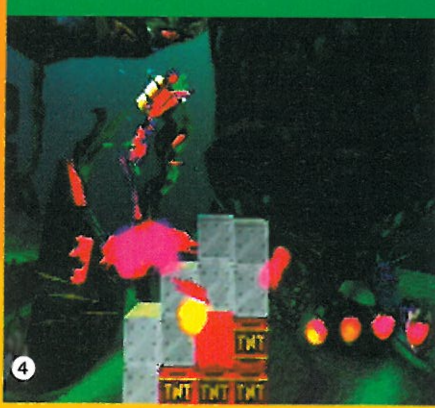
MUNDO TRES

Graves problemas









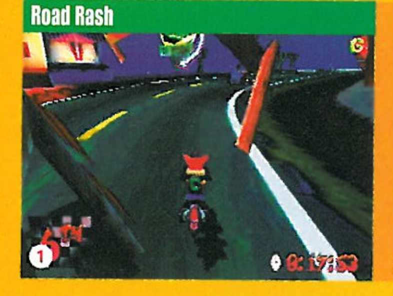
Nivel 1 - Dino Might

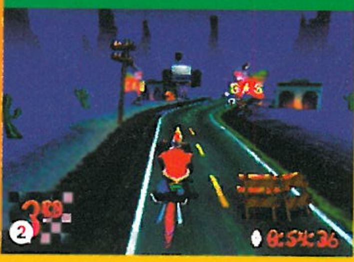
Dificultad de la gema: 5/10

Otro nivel prehistórico muy parecido al primero en el que empezaste huyendo de la pantalla, luego cambiaste a un *scroll* lateral y acabaste corriendo delante del Triceratops. La primera etapa de este nivel es muy fácil. Sólo tienes que recordar que debes atacar sobre los sellos de Crash. Espera a atacar hasta que acaben de girar. Como antes, ten cuidado con los géisers y los ríos de lava. Asegúrate de que rompes el huevo, monta sobre el bebé dinosaurio. Incluso si te tocan, puedes volver a montarte y seguir. No olvides acceder al nivel secreto cuando tengas la Gema amarilla.

Gema transparente. Para obtener la Gema transparente debes tener la Gema amarilla en tu poder. Esto creará una plataforma con la que podrás ir hacia otro nivel en forma de «U» que acaba en un difícil nivel «contra la pantalla», al final del cual hallarás la Gema transparente.

Road Rash







Nivel 2 - Graves problemas

Dificultad de la gema: 8/10

Es hora de ponerse esas gafas y las aletas para ir otra vez bajo el agua. Esta vez tienes diferentes enemigos con los que negociar, especialmente los remolinos. Van y vienen, por lo que debes asegurarte que acompasas tus arremetidas contra ellos, o te arrastrarán. El *jetski* subacuático es muy útil porque quiere decir que puedes disparar cosas y obtener las cajas de detrás de las plantas rojas. Cuando vayas a por la Gema caja, no olvides que debes hacerlo mediante la ruta de la Gema roja. El avance rápido con el *jetski* es muy práctico cuando estás en *time trial*, ya que es mucho más rápido que tu velocidad normal.

Gema roja. Sigue tu camino hasta el final del nivel y verás una caja ! Dale, regresa hacia atrás, baja por el túnel, hasta que veas un montón de cajas TNT y de metal. El interruptor que has accionado ha hecho aparecer una caja TNT. No la ataques, limítate a tocar su parte superior y retírate. Sigue esta ronda y acabarás frente a la Gema roja.

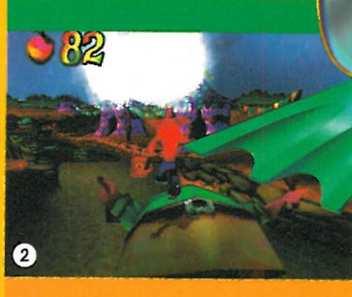
Nivel 3 - High Time

Dificultad de la gema: 4/10

Los enemigos no son muy distintos de los de *Hang 'em High*, pero tendrás que colgarte mucho más de las redes. La perspectiva puede hacer que este nivel sea mucho más difícil en algunos puntos, pero si no pierdes la concentración, no tendrás problemas. No olvides que si aguantas el salto al balancearte sobre el final de un trampolín, el salto será más alto. Más adelante esto puede ser de gran valor en el nivel. Cuando vayas a por la reliquia, podrás mezclar el sobre salto y el súper torbellino para volar a través de las llamas.

Gema púrpura. Para obtener la Gema púrpura tienes que llegar a la plataforma de la calavera y los huesos cruzados. Para hacer esta plataforma tienes que obtener cada gema, cristal y reliquia de este mundo. Este camino es muy difícil y acaba en la Gema púrpura.





Nivel 4 - Road Crash

Dificultad de la gema: 7/10

Otra carrera de motos, pero esta vez tendrás que evitar los coches de la policía, así como barreras, rivales y barrancos sin fondo. Recuerda aminorar la marcha en las curvas cerradas, ya que si te sales demasiado de la carretera perderás mucho tiempo. Puedes adelantar a tus rivales por el interior de una curva si lo haces bien. Si te pegas a todos los *zipper pads* no tendrás problema alguno en ganar la carrera y obtener ese cristal. No olvides probar el nivel secreto al que se accede por este nivel.

Nivel 5 - Double Header

Dificultad de la gema: 3/10

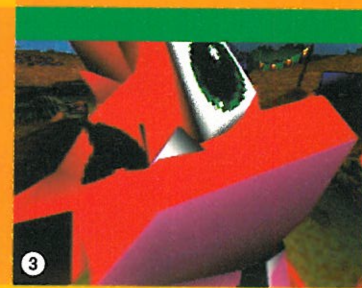
Este nivel te presentará a algunos desagradables gigantes que, si te acercas demasiado, te colocarán justo enfrente de la cámara. Para matarlos tendrás que efectuar un doble salto sobre sus cabezas.

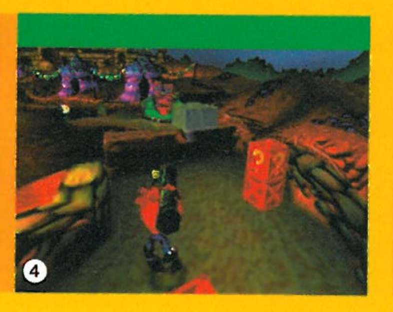
No obstante, el mejor consejo es esperar hasta que uno balancee un palo y correr por ese lado concreto. Aparte de estos gigantes, el resto del nivel es muy parecido al de *Gee Wiz*, pero un poquito más difícil. Para obtener la reliquia de platino tendrás que mantener pulsado R2 durante todo el nivel. **PSP**

MUNDO TRES ENEMIGO – N. TROPY

N. Tropy es muy fácil de derrotar. Al empezar te disparará una bola de energía. Sáltala. Luego intentará dispararte algunos rayos láser. Simplemente, salta sobre ellos y mira qué baldosas son las que están intermitentes y las que no. Las que hacen luz intermitente caerán. Ahora ábrete camino hacia él y lanza un ataque demoledor. Esta vez, cuando dispare las bolas de energía, la segunda será alta, así que por debajo de ella. Repite el procedimiento de ataque dos veces más y el juego habrá terminado para N. Tropy. Pero te avisamos: abrirte camino hacia él es cada vez más difícil a medida que le vas tocando.

Double Header







TRUCO RÁPIDO

Súper salto

Si pulsas salto durante un deslizamiento, Crash ejecutará este movimiento, ligeramente más alto que un salto normal y muy práctico cuando quieres adquirir un doble salto.

Hacia la pantalla

Es el tipo de nivel más famoso de Crash, donde corres contra la pantalla, evitando abismos y enemigos.

¿Uka quién?

El último enemigo del juego es Uka-Uka, la máscara de N. Cortex. El manual le convierte en el más grande, el enemigo más malo que se haya creado jamás... Y qué más. De hecho, no es más que otra lucha contra N. Cortex, con un poco de tono verbal. Muy decepcionante. Quizá si obtienes la reliquia de platino en cada nivel.

PEQUEÑOS TRUCOS

MUNDO CUATRO

Sphynxinator

Nivel 1 - Sphynxinator

Dificultad de la gema: 9/10

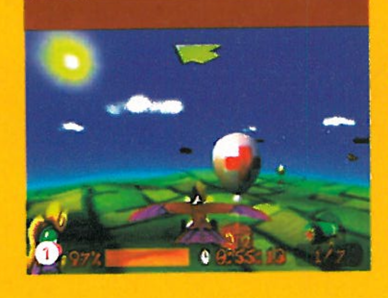
Otro nivel de tumba para el que sirven los mismos consejos. Las formas más normales de morir en este nivel son las púas, que salen hacia arriba y luego se retraen, y ser aplastado por los bloques. Podrás girar por las púas sin sufrir daño alguno y los bloques son más anchos de lo que parecen, por lo que siempre te aplastarán cuando creas que ya les has pasado. Para obtener la Gema caja tienes que efectuar un doble salto sobre el largo hueco de la ruta de la izquierda, agarrar las cajas y volver sobre tus pasos por el lado correcto. Muy difícil.

Gema transparente: Sólo puedes obtenerla después de adquirir la Gema azul. Salta sobre la plataforma azul a medio camino del nivel y te llevará a una parte distinta de la tumba, por una ruta muy difícil al final de la cual está la Gema transparente. Es el más difícil de todos.

Adiós dirigibles







Nivel 2 - Adiós dirigibles

Dificultad de la gema: 1/10

El primero de tres niveles de lucha libre y el más fácil de todos. Todo lo que tienes que hacer es disparar contra siete dirigibles o naves aéreas. Mantén tu dedo en el botón Círculo para la ametralladora y sigue dando golpecitos al botón Cuadrado para esquivar al fuego enemigo.

Si tu salud está baja, dispara contra uno de los globos de primeros auxilios y te curará.



Nivel 3 - No cuentes historias

Dificultad de la gema: 5/10

Otro nivel con el *jetski*. Ten cuidado con las naves pirata que te dispararán balas de cañón. Intenta ir por el medio de las balas y así no perderás velocidad. Encontrarás dificultades para obtener todas las cajas, y probablemente tendrás que pasarte todo el nivel yendo hacia atrás.

El motivo por el que faltan algunas cajas es que tienes que dar la vuelta a la última nave pirata. Allí encontrarás cinco cajas más.

Nivel 4 - Future Frenzy

Dificultad de la gema: 8/10

En este nivel debes asegurarte de recordar que no se puede tocar nada de color naranja. Puedes eliminar a los hombrecillos que van en platillos volantes saltando encima de ellos, o mediante el lanzador de manzanas. Si vas a por la Gema caja asegúrate de saltar sobre la caja ! a medio nivel para poder obtener las cajas que hay debajo donde se forman las cajas metálicas. Para eliminar a los enemigos del tipo DE-209, esquiva sus tres cohetes y dispara contra el blanco que tienen en la espalda.

Gema transparente: La única forma de obtenerla es tomar la ruta extra por la habitación secreta torcida. Extraño pero cierto.

Nivel 5 - Vadeador de tumbas

Dificultad de la gema: 6/10

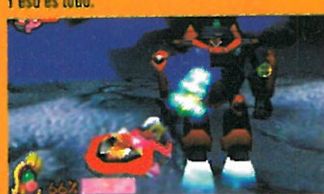
Este nivel debería ser suficientemente fácil si te tomas tu tiempo. Siempre debes recordar que Crash no puede nadar, por lo que debes subirte a las plataformas cuando suba el nivel del agua, o te ahogarás. Si crees que no llegarás a la próxima plataforma, para, espera a que el agua suba y húndete otra vez. No arriesgues nada. Este nivel es mucho más fácil después de tener el lanzador de manzanas, ya que te permite matar a los enemigos y las cajas Nitro sin tener que acercarte demasiado. Ten cuidado con los bloques que se deslizan, ya que pueden empujarte contra una caja Nitro o un barranco. PSP

MUNDO CUATRO

Crash pilota una máquina voladora bastante llamativa y al presionar el botón Triángulo, el Tigre vendrá para ayudarte. Ahora puedes efectuar tres disparos a la vez. Apunta contra las partes amarillas centelleantes de la nave N. Gin y tras tres disparos se retirará... para volver con mucha más potencia que los demás enemigos. No obstante sigue siendo bastante fácil eliminarla mientras sigas moviéndote y disparando contra los cohetes que te lanza.

Gema azul: Para obtener la Gema azul tienes que conseguir todos los cristales, gemas y reliquias disponibles en este mundo, además de los que necesitan la Gema azul.

Cuando los tengas, la plataforma de la calavera y los huesos cruzados se hará sólida y te llevará a un subnivel que te conducirá hasta la Gema azul. Y eso es todo.



los jarrones que ocupan, puedes saltar sobre los cobardes monos y obtener las manzanas gratis.

Tomb Raider III

Todas las llaves y secretos

Mientras juegas, pulsa, L2x5, R2, L2x3, R2, L2, R2, L2x2, R2, L2x2, R2, L2x2.

Todas las armas, botiquines, destellos y Cristales de seguridad

Mientras juegas, pulsa L2, R2x2, L2x4, R2, L2, R2x2, L2, R2x2, L2x2, R2, L2x2, R2.

Halla la llave en la casa de Lara.

Para hallar la llave para la pista de la carrera de Lara, primero tienes que encerrar al mayordomo en el congelador. Luego ve a tu dormitorio y toma las señales luminosas de la habitación junto a su cama.

A continuación, baja por el vestíbulo, ve hacia el ático y enciende una bengala. Encuentra la caja verde o azul y empújala hacia delante dos veces.

Sal del ático y ve hacia la biblioteca del piso de arriba. En la estantería de la pared de la derecha hay un libro que tienes que empujar. Tras empujarlo el fuego de la chimenea se extinguirá. Métete en la chimenea y gira a la izquierda. Podrás trepar por la pared hacia un pasaje secreto, síguelo hasta llegar a una habitación. En la habitación, sube hasta el borde de la plataforma, empuja la caja del ático hacia la izquierda. Luego ve hacia el otro lado del borde de la plataforma, enciende una bengala y tira de la palanca de la pared. Mientras va la escena de la apertura de la puerta, pulsa Círculo para darte la vuelta y correr por la puerta que hay bajo las escaleras.

Una vez abajo, halla otra caja verde, muévela hacia atrás una vez y una vez hacia la derecha. Salta hacia el pasaje secreto y métete en el agua.

Nada alrededor del depósito del otro lado pero quédate cerca del cristal y encontrarás la llave en el agua. Puedes encontrarla si miras por el depósito de peces del sótano.

Nivel Skip

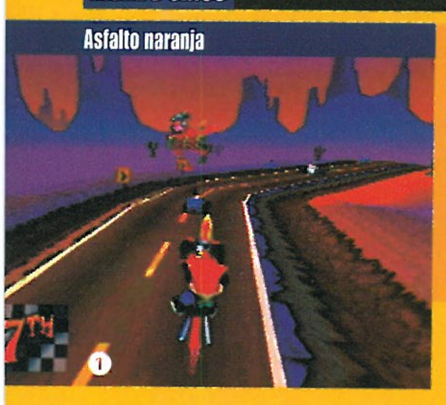
Mientras juegas, pulsa L2, R2, L2x2, R2, L2, R2, L2, R2, L2x4, R2, L2, R2x4, L2.

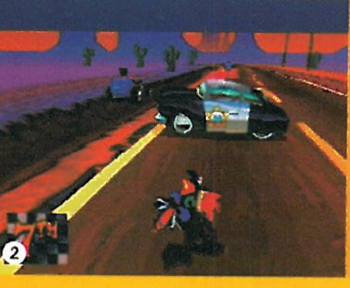
¡Trucos!

Nada de medias tintas ¡SOLUCIONES COMPLETAS!

MUNDO CINCO

Asfalto naranja





Nivel 1 - Gone Tomorrow

Dificultad de la gema: 6/10

Otro nivel futurista, pero esta vez mucho más difícil. Recuerda que no puedes tocar nada naranja, o te las cargarás. Regresan los robots ED-209, y eliminarlos es más difícil que nunca. Mientras te tomes tu tiempo, este nivel no está tan mal, el problema está en obtener las reliquias y al empezar a correr porque es cuando puedes empezar a cometer errores. En este nivel no hay margen para el error.

Gema transparente: Antes debes tener la Gema verde en tu poder, saltar sobre la plataforma verde y tomar la ruta hacia la Gema transparente.

Nivel 2 - Asfalto naranja

Dificultad de la gema: 7/10

Otra vez con las carreras. No obstante, esta vez los coches policía se cruzan en la carretera para impedirte el avance pero es fácil esquivarlos. Sólo tienes que apuntar hacia el lado en que están cuando los ves por primera vez. En este nivel saltarás mucho sobre barrancos, por lo que debes asegurarte de tomar la rampa o tendrás esa sensación de caerte. Puedes pasar por los barrancos yendo por la parte exterior de la pista. Irás más despacio, pero por los menos no te caerás. Los otros pilotos tienen la mala costumbre de empujarte hacia el barranco más cercano, así que mantén las distancias.

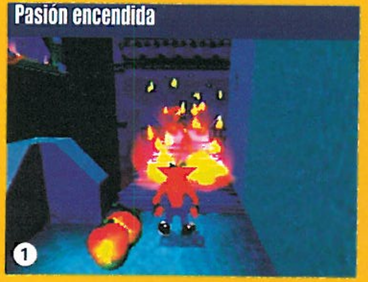
Nivel 3 - Pasión encendida

Dificultad de la gema: 5/10

Como su nombre indica, en este nivel hay mucho fuego. Evitarlo no es muy difícil, pero obtener la reliquia, especialmente la de oro, sí. Usa el torbellino de doble salto para acabar con cualquier fuego que bloquee tu camino. También tendrás que hacer algunos saltos en 3-D difíciles. Debes asegurarte de tomarte tu tiempo al efectuarlos. De lo contrario, regresarás al principio del nivel.

Gema verde: Tienes que usar la plataforma de la calavera y los huesos cruzados, lo que quiere decir que tendrás que obtener en primer lugar todas las demás gemas, cristales y reliquias de este mundo. No es fácil, pero lo que hay se lo merece.

Pasión encendida



Nivel 4 - Bombarderos locos

Dificultad de la gema: 2/10

Otro nivel de vuelo, pero éste es un poco más difícil. La principal diferencia es que tu blanco ahora es mucho más pequeño y se mueve.

Estás apuntando a dos motores en cada bombardero enemigo. Recuerda que debes girar cuando estés bajo fuego enemigo. Usa la flecha en la parte superior de la pantalla como guía. Te muestra el camino hacia el próximo bombardero. Obtener la reliquia de oro te costará mucho tiempo.

Nivel 5 - Luciérnaga

Dificultad de la gema: 7/10

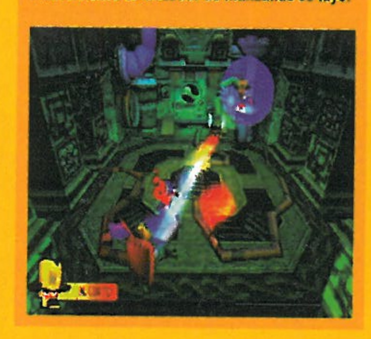
El último nivel normal del juego ve el regreso de las luciérnagas, que vimos por primera vez en *Crash 2*. Estarán contigo durante un buen rato, luego se irán, por lo que debes asegurarte de conseguir una luciérnaga nueva cuando puedas. No las agarres nada más verlas, asegúrate de que todas las puertas están abiertas antes de recogerlas. Cuando hayas llegado a medio nivel obtendrás tres máscaras que te harán invulnerable. Pero no olvides que, al estar cargando entre las cajas de Nitro, puedes morir si caes en cualquiera de los precipicios que hay por todas partes.

Gema transparente: Para obtener la Gema transparente tienes que estar en posesión de las cinco gemas de color. Esto te hará seguir un camino tortuoso, pero al final llegarás hasta la Gema transparente. **PSP**

MUNDO CINCO ENEMIGO– N. CORTEX

Es el enemigo más duro del juego y el que te costará bastante tiempo llegar a eliminar. En primer lugar, salta sobre el haz de luz mientras evitas las bolas de fuego. Cuando Cortex empiece a tirar minas, acércate a él y lanza un ataque torbellino mientras su protección no esté a punto. Ahora tienes que lanzar otro ataque torbellino una y otra vez, intentando hacerle caer por el pozo que hay en medio del suelo. Cuando lo hagas, perderá gran cantidad de energía. Ahora se juntan las máscaras y parece que te estén siguiendo. Pero no lo están. Sólo siguen un patrón establecido. Toma nota y apréndete ese patrón, otra vez esquiva las bolas de fuego que Cortex lanza contra ti. Cuando haya agotado sus minas, lanza un torbellino y de nuevo intenta tirarle por el pozo. Para el ataque final de Cortex, las máscaras se juntan y avanzan hacia ti.

Sigue moviéndote y saltando y recuerda esquivar las bolas de fuego. Como antes, cuando se lancen las minas, lanza un ataque en torbellino contra él para empujarle hacia el pozo y destruirlo. Ahora el lanzador de manzanas es tuyo.



MUNDO SEIS

Aunque *Crash 3* tiene cinco mundos, hay un sexto sólo disponible después de haber derrotado a N. Cortex. Los niveles son muy duros, por lo que te presentamos esta guía.

Nivel 1 - Ski Crazed

Gemas: Caja

El último nivel de *jetski*. Acabar este nivel no es demasiado difícil, ni tampoco lo es obtener todas las cajas. Sin embargo, es sin lugar a dudas el nivel más difícil de todo el juego para obtener la reliquia de platino. Hay tantas cajas amarillas, y casi todas rodeadas por bombas, que necesitarás de todas las habilidades y reacciones para obtener la reliquia de platino en este nivel.

Nivel 2 - Hang 'em High

Gemas: amarillas

No es un nivel por sí solo, una mera adición al principal nivel *Future Frenzy*. Es la única forma de conseguir la Gema amarilla. Es muy difícil obtenerla y probablemente te costará unos cuantos intentos conseguirla.

Nivel 3 - ¿Area 51?

Gemas: Caja

El nivel de carreras más difícil. Esta vez tienes que enfrentarte a unos OVNIS. Y no sólo eso, sino que ahora los coches policía van directamente hacia ti, en la dirección contraria a la del tráfico. El hecho de que ahora conduces por la noche, con sólo tu linterna de cabeza, hace que sea un nivel muy duro. Si ves algunas barreras, quiere decir que detrás hay un precipicio. ¡Muévete con cuidado!

Nivel 4 - Future Frenzy

Gemas: Transparente

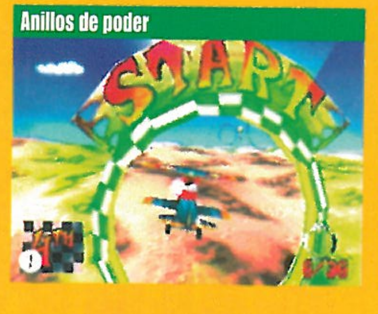
De nuevo, es parecido a *Hang 'em High* en cuanto a que es sólo una adición al nivel principal de *Future Frenzy*. No es demasiado difícil, mientras no te apresures, y uses tu lanzador de manzanas en cada oportunidad. Este nivel acaba en la Gema transparente.

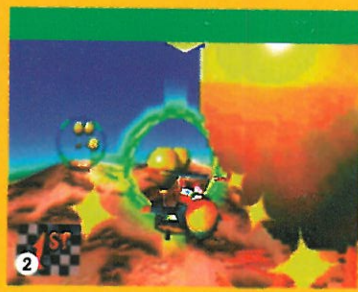
Nivel 5 - Anillos de poder

Gemas: Caja, transparente

Es el nivel final de *Crash Bandicoot*, y no es tan difícil. Limítate a volar por todos los anillos. Eso es. Sin embargo, la parte difícil llega cuando intentas ir a por la reliquia, especialmente la de oro. La única forma de conseguirla es girar mientras vas por cada anillo. Esto te da un gran impulso de velocidad pero hace que controlar tu avión sea mucho más difícil. Hay algo para todos. Para los adictos a las plataformas están las *time trials* y las gemas extra ocultas. Para los más orientados hacia el sillón, hay niveles ocultos. **PSP**

Anillos de poder





Astérix ✕ ○ □ △









Disponible a finales de marzo

● Analizado: PSP Nº 18 ● Puntuación: 94%

Spyro The Dragon



Bienvenido a una tierra de magos, portales y, por supuesto, dragones. Pero ahora todos los dragones son de piedra. Con el control del pequeño dragón púrpura, conocido como Spyro, debes liberar a todos los demás dragones. Para ayudarte, hemos preparado esta guía

CRISTAL TRANSPARENTE

Además de haber convertido los dragones en piedra, todos sus tesoros han sido robados. Ha sido un mal día en la tierra de los dragones. De todas formas, con más de 14.000 gemas en el juego, no tenemos espacio suficiente para decirte dónde están todas, pero esto es lo que valen.

Roja: 1 **Verde**: 2 **Azul**: 5
Amarilla: 10 **Púrpura**: 25

¡Pásalo como nunca!

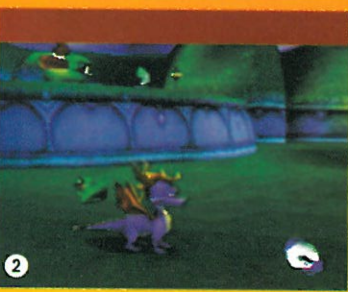
Ningún juego de plataformas está completo sin un método para obtener montones de vidas extra y *Spyro* no es ninguna excepción. Puedes ganar vidas extra haciendo lo siguiente:

1 Dragón plateado
Normalmente se encuentra en las conchas de las almejas y te proporciona una vida extra al instante.

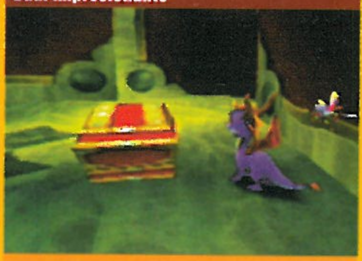
2 Bolas plateadas
Cuando eliminas a un enemigo por segunda vez, en vez de darte una gema, te dan una bola plateada. Si recolectas suficientes para rodear la pequeña cabeza que muestra las vidas que te quedan, recibirás una vida *bonus*.

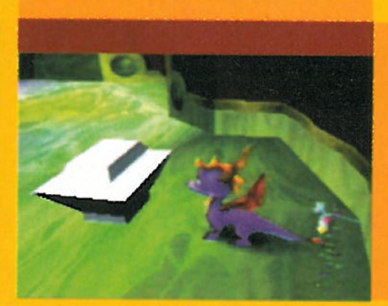
¡Pásalo como nunca!


1


2

Baúl impresionante







Baúl impresionante

¿Dónde está Lara? Huy... perdón. De todas formas, hay distintas clases de baúles en *Spyro*, y todas tienen su particular forma de abrirse.

Normales
Estos baúles pueden abrirse con cualquier forma de ataque, pero sólo contienen una gema.

Dorados
Si atacas estos baúles esparcirán su tesoro hacia el cielo. Salta y agárralo antes de que caiga al suelo.

Metálicos
Las llamas no pueden herirlos, a menos que te haya besado un hada. La carga es la forma más fácil de hacerse con el botín.

Encadenados
No pueden abrirse con una llama normal ni con una carga. Pero una súper carga bastará, lo mismo que un cohete que explote.

Encerrados
No pueden romperse, sólo pueden abrirse. Tienes que encontrar la llave en este nivel y regresar para abrirlos.

La mariposa protectora

La mariposa que te sigue muestra la fuerza que te queda. Cuando está amarilla, puedes recibir cuatro golpes antes de morirte. Cuando está azul son tres, dos cuando está verde y cuando se haya apagado, bastará uno para eliminarte. Para recargarla ataca las diminutas criaturas, como ovejas o gallinas, y saldrá una mariposa. Se comerá a la mariposa y cargará un nivel.

¿Pinchado o chamuscado?
Spyro posee unos ataques excelentes, pero debes tener cuidado ya que más adelante sólo serán eficaces contra ciertas clases de enemigos.

Aliento en llamas
Es la forma de ataque más famosa del dragón. Con un toque del botón Círculo, Spyro escupirá llamas a corta distancia de él. Es un ataque



TRUCO RÁPIDO

• *Trucos Tenchu*

Aumenta la capacidad de los ítems a 99
En la pantalla de ítems: Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Triángulo, Derecha, Derecha, Arriba, Abajo mientras mantienes pulsado el botón R2.

Suelta todos los ítems ocultos
En la pantalla de ítems: Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Triángulo, Derecha, Derecha, Arriba, Izquierda mientras mantienes pulsado el botón R1.

Recupera salud
En la pantalla de pausa: Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Triángulo, Derecha, Derecha, Arriba, Izquierda.

Abre todos los niveles
En la pantalla de selección de misiones: Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Triángulo, Derecha, Derecha, Arriba, Derecha mientras mantienes pulsado el botón R1.



AL CIELO

Aunque *Spyro* es fundamentalmente un juego de plataformas, hay cinco niveles de vuelo libre por encontrar. Son niveles muy duros y tendrás que intentarlo varias veces antes de poder terminarlos. Para ayudarte, hemos preparado un «mapa» que te mostramos en las páginas siguientes. Somos así de buenos

MUNDO UNO | ARTESANOS

La tierra que habita Spyro se divide en seis mundos, todos muy diferentes, y cada uno más difícil de negociar que el anterior. Puedes acceder a todos ellos mediante un globo, pero para que el que maneja el globo te lo preste, tendrás que reunir ciertos requisitos, que van desde rescatar diez dragones o encontrar 2.000 tesoros hasta recuperar cinco huevos.

Artesanos

Al igual que con todos los juegos de plataformas, el primer mundo es muy bonito y fácil. Spyro se lo toma todo bastante a la ligera, pero ¡los enemigos huyen de él! No obstante, debes aprender los movimientos y habituarte a usar la cámara a tu favor.

Dragón 1 - Justo frente a ti cuando empiezas.
Dragón 2 - Justo a la izquierda del primer dragón y próximo a las islas cerca de la cascada.
Dragón 3 - Por el túnel de la derecha de la entrada a Stone Hill.
Dragón 4 - Por el hueco entre las rocas, donde están las flores.

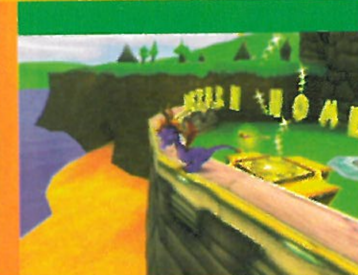
La colina de piedra

Dragón 1 - Encontrarás al primer dragón si bajas por el agujero del suelo justo a la izquierda de donde empiezas.
Dragón 2 - Hay varios túneles por esta zona. Si tomas el primero de la derecha, encontrarás al segundo dragón.


La hondonada oscura

Dragón 3 - Entra en el segundo túnel de la derecha para hallar al tercero.
Dragón 4 - Dirígete hacia el túnel que hay frente a ti y le encontrarás justo antes del Return Home Vortex.


La colina de piedra



La hondonada oscura

Dragón 1 - Salta a las plataformas desde el principio y ve hacia la izquierda. Aquí encontrarás a un inmenso monstruo verde, elimínalo y continúa para llegar hasta el primer dragón.
Dragón 2 - Ve a la izquierda desde el Dragón 1 y sube por las escaleras. Aquí hay algunos pequeños enemigos, así que sácalos y tendrás al segundo dragón delante de ti.
Dragón 3 - Baja las escaleras cerca

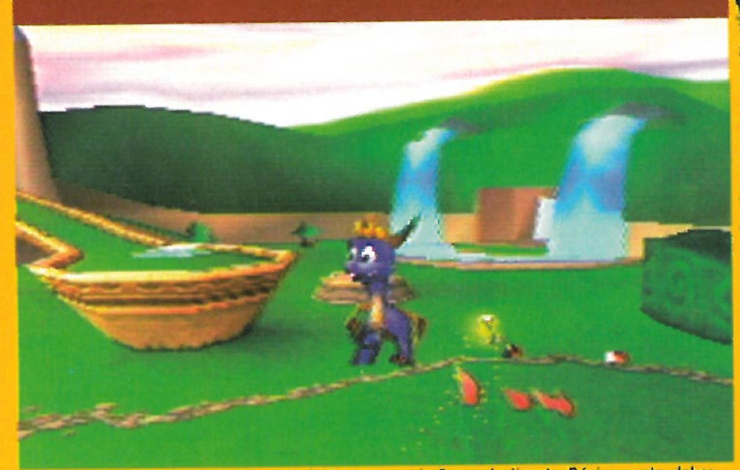
formidable porque cubre una gran distancia y se encargará de la mayor parte de los enemigos. Sin embargo, no podrá abrir baúles metálicos, ni herir a los enemigos que lleven armadura, a menos que un hada te bese.
Su mejor uso: contra grandes enemigos, ladrones.

Súper aliento en llamas
En determinados momentos del juego Spyro verá un hada roja y azul que le besará en la nariz. Esto hará que sus llamas sean súper poderosas, capaces de destrozar una armadura.

Carga
Pulsando el botón Cuadrado, Spyro bajará sus cuernos y cargará contra el enemigo. Este ataque abrirá casi todas las cajas de embalaje, pero no podrá herir a los enemigos más grandes. Controlar a Spyro es difícil durante una carga, ya que sus movimientos son más sensibles. Este movimiento puede ser útil al perseguir a los ladrones o al mismo Gnasty Gnorc.
Su mejor uso: contra cualquier cosa.

Súper carga
Si ves una colina con triángulos amarillos, empieza a cargar para un Power Charge. Abrirá cualquier baúl.
Su mejor uso: contra cualquier cosa.

¿Y de postre?
Spyro también posee movimientos normales,



no ofensivos, que le ayudan a pasar el nivel y a encontrar a todos los dragones.

Deslizante
Hay sitios a los que no puedes llegar saltando. Es el momento de utilizar un habilidoso deslizamiento. Para deslizarte, sólo tienes que pulsar el botón saltar cuando estés en el aire. El deslizamiento puede llevarte más lejos que un salto normal. Para parar a medio deslizamiento, pulsa Triángulo.

Carga deslizante
Cuando aprendas a deslizarte, podrás atacar con la Carga deslizante. Básicamente, debes pulsar Cuadrado y mientras te deslizas te bajará la cabeza, y todo lo que toques morirá. La única pega es que perderás altura muy rápidamente al efectuar una Carga deslizante. Asegúrate de poder llegar a tu destino antes de intentar esta difícil maniobra.

Giro lateral
Si pulsas L1 o R1, Spyro girará a su derecha o a su izquierda. En los primeros niveles no es importante, pero será una habilidad esencial más adelante cuando los enemigos empiecen a disparar proyectiles.

PEQUEÑOS TRUCOS

Trucos PlayStation Power

Platinum

Adidas Power Soccer

Dream Team
En la pantalla de opciones, pulsa L2, R2, Cuadrado, X. Si lo haces bien, tendrás al Dream Team a tu disposición.

Comentarista femenina
En modo Arcade pulsa Círculo + Cuadrado sobre la opción Comentarista y podrás oír una encantadora voz femenina. Reconfortante pero, a fin de cuentas, no cambia nada.

Movimientos especiales
La mayor parte de estos fantásticos movimientos sólo sirven en el modo Arcade.
Back Flick = Círculo + Triángulo
Back Heel = Cuadrado + X
MegaShot = Triángulo + Círculo
Pull Shirt = Triángulo + Círculo en defensa
Dangerous Kick = Cuadrado + X en defensa
Empujar con los dos brazos = Triángulo + X en defensa

Alien Trilogy

Nivel Select
Con este código te meterás en plena carnicería mucho más deprisa. En la pantalla de contraseñas, introduce «GOLVL» seguido del nivel que deseas (por ejemplo GOLVL14 para el nivel 14). Si lo haces bien, aparecerán las palabras «Truco activado».

Truco infalible
Para todas las armas, ilimitada capacidad de fuego, invencibilidad y acceso a todos los niveles, introduce la contraseña 1GOTP1NK8C1DBOOTSON.

Crash Bandicoot

Flying Start
Para empezar el primer *Crash* con el lujo de tener la mitad de los niveles completos, introduce la siguiente contraseña:
Triángulo, Triángulo, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Círculo, Círculo, X, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Triángulo, Círculo, Círculo, Círculo, X, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Círculo.

Para acceder a los 32 niveles, las dos llaves y todas las gemas debes introducir la siguiente contraseña:
Triángulo, Triángulo, Triángulo, Triángulo, X, Cuadrado, Triángulo, Triángulo, Triángulo, Triángulo, Cuadrado, X, Triángulo, Círculo, Triángulo, Triángulo, Triángulo, Círculo, Cuadrado, Triángulo, X, X, X, X

¡Trucos!

Nada de medias tintas... ¡SOLUCIONES COMPLETAS!

MUNDO UNO | ARTESANOS

del Dragón 2, quema a los enemigos cuando te den la espalda. Salta sobre las plataformas y sobre el dragón.

La ciudad cuadrada

Dragón 1 - Simplemente sube por las escaleras de la derecha. ¡Eso es!

Dragón 2 - Continúa después del Dragón 1. Usa tu movimiento deslizante para llegar hasta dos grandes huecos y libera al segundo dragón.

Dragón 3 - Desde el Dragón 2, baja por el camino, sube las escaleras y continúa hasta encontrar al Dragón 3.

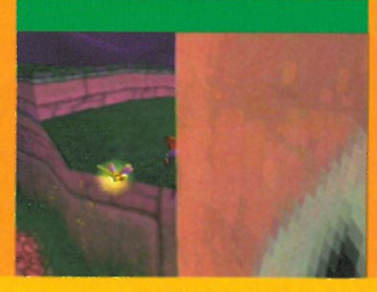
Dragón 4 - Desde el Dragón 2, baja por el camino, sube las escaleras y a la plataforma. Gira y deslízate por las escaleras que acabas de subir y a la derecha. Encuentra al último dragón sobre la nueva plataforma. Y eso es todo por aquí.

Vuelo soleado



La ciudad cruadada





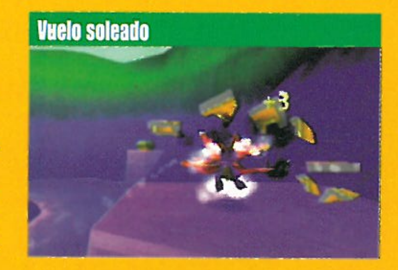
● ¡ESPECIAL!

Vuelo soleado

Cómo hallarlo:
Tras rescatar a los primeros dos dragones del mundo de los Artesanos Mágicos, regresa al Mundo de los Artesanos y ve a la cascada. Salta las cinco plataformas que hay a su lado y se abrirá el pasaje.

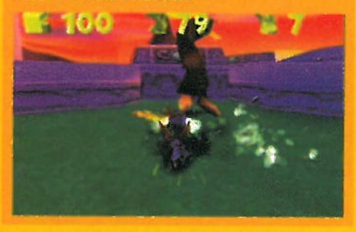
Dificultad de vuelo - 7/10
Desde el principio...
Vuela descendiendo y dispara contra el primer tren, luego ve hacia el túnel al que se dirigía. Cuando salgas dirígete a la izquierda, hacia el próximo tren por la otra vía y continúa por la ruta que seguía (por ejemplo, ir en contra dirección por la vía). Esto quiere decir que los otros trenes vendrán hacia ti. Elimina los dos trenes que quedan y haz un giro brusco a la izquierda. Aquí es donde están los aviones. Mátalos y vuela hacia el arco más lejano, crúzalo hacia atrás de manera que veas el resto de los arcos. Sigue por todos los arcos y cuando hayas pasado por el último toma el túnel de la derecha, a unos 2 ó 3 segundos, y tendrás los tres baúles. Cuando emerjas en la estancia final, toma el baúl del medio en primer lugar, luego el que está frente a ti y a continuación gira a la izquierda en el sentido contrario de las manecillas del reloj para recolectar los baúles que quedan.

Vuelo soleado



Enemigo | Toasty

Este enemigo es muy fácil. Para matar a los perros, lánzales llamas una vez, salta inmediatamente y vuelve a lanzarles llamas. Así los habrás eliminado sin sufrir daño alguno. Si lanzas llamas contra Toasty, saldrá corriendo. Mata a los perros de la misma forma y vuelve a lanzarle llamas. Volverá a salir corriendo. Síguele y asa a los tres perros. Vuelve a lanzarle llamas y habrás acabado con él.



MUNDO 2 | PACIFICADORES

Aquí las cosas son un poco más difíciles. Ten cuidado con los cañones. Pueden disparar contra ti desde grandes distancias. Además debes vigilar y no caer al agua. ¡Spyro no sabe nadar!

Dragón 1 - Limítate a correr desde donde empezaste hacia el primer Dragón.

Dragón 2 - Cuando estés en el mundo, corre, deja atrás la entrada a Ciudad Risco y verás al segundo dragón.

Dragón 3 - Cuando veas la entrada a Ciudad Risco, gira a la derecha. Apunta con el cañón a la roca que tiene el blanco y enciende la mecha. Salta por la nueva isla y continúa hacia la izquierda. Podrás ver al dragón en la distancia. Corre hacia él.

Ciudad Risco

Dragón 1 - Ábrete camino hacia el primer castillo y sigue a la izquierda a por el primer dragón.

Dragón 2 - Asciende al segundo castillo usando todos los caminos disponibles. El segundo dragón está en su cima.



Dragón 3 - Desde el Dragón 2 deslízate hacia la soledad del desierto y corre hacia la izquierda hasta el final y llegar ante el último dragón.

La caverna de hielo

Dragón 1 - Desde donde empieces ve en línea recta hacia adelante y dirígete a la izquierda a por el primer dragón.

Dragón 2 - Sigue el camino por el nivel y cuando llegues bajo techo gira a la derecha para encontrar al siguiente dragón.

Dragón 3 - Gira a la izquierda siguiendo el camino. Mata al enemigo y más allá está el dragón.

Dragón 4 - Continúa por el pequeño sendero entre los bloques hacia el Return Home Vortex. Aquí está el Dragón 4.

Dragón 5 - Antes de entrar en el Return Home Vortex, dirígete por el túnel y continúa hasta donde te lleve. Al final del túnel está el quinto y último dragón.

El cañón seco

Dragón 1 - Al empezar, ve hacia la derecha. El primer dragón está más allá.

Vuelo nocturno

Dragón 2 - Sigue el camino desde el Dragón 1 y subirás dos series de escalones. El próximo dragón está al final de la segunda serie de escalones.

Dragón 3 - De vuelta al Dragón 1, deja atrás las escaleras y sube hasta llegar donde está el dragón, a tu izquierda.

Dragón 4 - Sube por la rampa, deslízate hacia la puerta del castillo, sigue el borde de la plataforma hacia la izquierda, salta y rodea el castillo. Aterrizarás cerca del último dragón. Corre hacia él.

● ¡ESPECIAL!

Vuelo nocturno

Cómo encontrarlo:
Sigue el túnel hacia el mundo principal, corre en línea recta, pasa por los cañones, por la entrada a Ciudad Risco y gira a la derecha, hacia el globo. Vuelve a girar a la derecha hacia el dragón y mata al enemigo del cañón. Ahora apunta al cañón sobre la roca tocando ligeramente su extremo y enciende la mecha. Cuando hayas destruido la roca, salta sobre la recién creada plataforma, gira a la derecha y sube hacia el corredor.

Dificultad de vuelo - 4/10
Desde el principio...
Vuela hacia adelante, atravesando todos los anillos. Luego desciende y toma los ocho baúles. La mejor forma de obtener los que están más bajos es bajar hasta su mismo nivel a la primera oportunidad. Si lo intentas desde muy arriba, acabarás mal. Cuando tengas los ocho, dirígete hacia el primer arco y pasa por los ocho. A continuación, dirígete a la izquierda hacia la primera luz. Sigue por la izquierda dos luces más y gira a la derecha. Toma todas las luces antes de girar a la izquierda para conseguir las dos últimas.

Enemigo | Doctor Shemp

Sigue el camino y negocia los saltos difíciles cuando los magos empiecen a mover las plataformas. Continúa por el camino, rescata al dragón solitario y, finalmente, encontrarás a Blowhard. Su parte superior es de mago, su parte inferior de torbellino. Carga contra él y préndele fuego rápido, antes de que tenga la oportunidad de atizarte. Agarra la gema y síguele. Utiliza la misma táctica dos veces más y se rendirá. Te dará las dos gemas que te faltan. Casi. Prosigue hacia Volver a Casa Vortex y verás la última gema verde.



TRUCO RÁPIDO

Activa los comentarios en japonés
En la pantalla de selección de misiones:
Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Triángulo, Derecha, Derecha, Arriba, Abajo mientras pulsas el botón L1.

Pantalla de selección y disposición de enemigos
En la pantalla de selección de misiones:
Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Triángulo, Derecha, Derecha, Arriba, Izquierda mientras mantienes pulsado el botón L2.

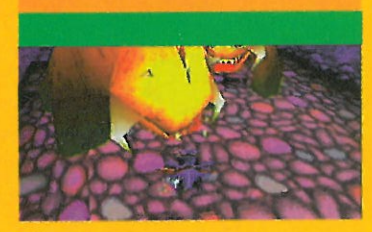
Activa el blindaje sexy de Ayame
Tienes que jugar como Ayame. En la pantalla de selección de ítems mostrando los blindajes como opción, introduce:
Izquierda, Izquierda, Abajo, Abajo, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Círculo.
Si introduces bien el comando, el número de blindajes disponibles cambiará de 1 a 0.



MUNDO 3 MAGOS

La loma alpina





Magos, Sacerdotes Pingüino y Banthars te esperan. En este nivel necesitarás aprender el movimiento súper carga, ya que es la única manera que tienes de superar a algunos de esos Magos.

Dragón 1 - Corre y salta un par de piscinas de agua para liberar el primer dragón del nuevo mundo.

Dragón 2 - Cuando salgas, sube por la pendiente de la izquierda. Elimina a un par de pingüinos, y encontrarás al Dragón 2 bajo el arco.

Dragón 3 - Ahora haz una súper carga bajando por la colina de las flechas y quédate a la izquierda. Casi chocarás con el Dragón 3.

La loma alpina

Dragón 1 - Sigue el camino y sube los escalones. No es fácil, ya que el mago no para de moverlos. Cuando lo consigas, elimina al mago y encontrarás al dragón en el patio.

Dragón 2 - Desde el Dragón 1, deslízate a la derecha hacia un nuevo nivel. Aquí está el segundo dragón.

Dragón 3 - Salta y deslízate a la derecha. Sigue hacia el Return Home Vortex.

Dragón 4 - Desde el Dragón 3, no vayas hacia el torbellino. Pasa de largo, salta y deslízate por la puerta del castillo. Sigue este camino hasta llegar al último dragón.

Altas cuevas

Dragón 1 - Sigue el camino en espiral hasta el final, donde te aguarda el dragón.

Dragón 2 - Vuelve hacia el principio y entra en las cuevas de las arañas. No podrás matarlas de forma normal. Sólo podrás hacerlo con una súper carga o escupiendo llamas. El dragón está al otro lado de las cuevas.

Dragón 3 - Desde el Dragón 2, vuelve a entrar en las cuevas y busca otra salida. Sigue el camino hacia el Return Home Vortex y encontrarás al tercero y último dragón.

El pico del mago

Dragón 1 - Sigue el camino y encontrarás al dragón en la cima de la colina de la súper carga.

Dragón 2 - Baja la colina y el segundo dragón estará al pie de la próxima colina.

Dragón 3 - Desde el Dragón 2, continúa hacia la cima de la colina. Aquí es donde hallarás al último dragón. Y eso es todo.

● ¡ESPECIAL!

Vuelo cristalino

Cómo encontrarlo:
Sigue por el pasaje, salta sobre el agua ignorando al ladrón y ataca a los pingüinos. Cuando llegues al mundo exterior, corre hacia la izquierda en dirección a la montaña más alta, deja atrás a los pingüinos y a los magos y sube por la ladera. Sube la colina de las flechas de tu izquierda y para. Gírate y corre colina abajo para tomar velocidad. Pasa por donde está el mago y baja los escalones de la izquierda. Corre, deja atrás al pingüino y pasa por el arco.



Dificultad del vuelo - 3/10

Desde el principio...
Vuela por los ocho anillos y continúa con los arcos. Ignora los aviones y los baúles. Destruye los aviones después del último arco. Si cuando regresas donde están los baúles ya los has eliminado, estupendo. Si no es así, probablemente te quedarán un par de aviones. Destruye al primero y agarra el baúl del medio. Destruye el segundo avión y tendrás suficiente espacio para hacer un giro cerrado a la derecha, hacia el baúl que está en lo alto, antes de bajar y matar a los que queden. De todos los niveles de vuelo, éste es el más fácil.

El pico del mago

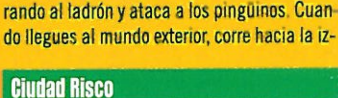


Enemigo Blow Hard

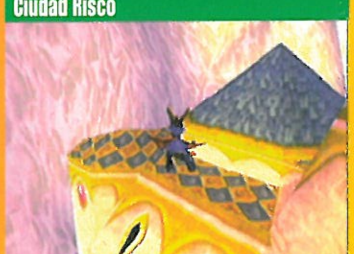
Sigue el camino y negocia los saltos difíciles cuando los magos empiecen a mover las plataformas. Sigue por el mismo camino, rescata al dragón solitario y te encontrarás con Blowhard. Es mitad mago y mitad torbellino. Carga contra él y préndele fuego antes de que tenga oportunidad de ir a por ti. Toma la gema y síguele. Usa la misma táctica dos veces más y te dará las dos gemas que te faltan. Casi. Ahora sigue hacia Return Home Vortex y verás la última gema verde.

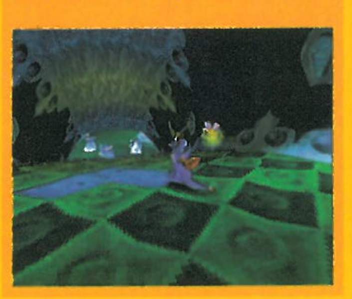
Altas cuevas





Ciudad Risco





Grand Theft Auto

Códigos para trucos
Parece mentira que un en juego haya tantos trucos. Cuando empieces una partida simplemente debes cambiar el nombre de tu personaje por uno de los siguientes:
GROOVY - Todas las armas
WEYHEY - 9,999,990 puntos
BLOWME - Coordenadas
EATTHIS - Se busca el máximo nivel
THE SHIT - Todos los ítems
TURF - Todas las ciudades
MADEMAN - Todas las ciudades y las armas
BASTARD - Todas las ciudades, armas infinitas y 99 vidas
FECK - Liberty City Parte 1 y 2
TVTAN - San Andreas Parte 1 y 2
SATANLIVES - 99 vidas
EXCREMENT - Multiplicador x5
CHUFF - Sin policía
PECKINPAH - Blindaje, todas las armas y una tarjeta para salir gratis de la cárcel
URGE - Todas las ciudades Parte 1 y 2, excepto Vice City 2
CAPRICE - Todas las ciudades Parte 1 y 2
INGLORIOUS - Todas las ciudades
HANGTHEDJ - Todas las ciudades, montones de dinero, todas las armas y un loro
SKYBABIES - Nivel Select parcial (hasta «Mandarin Mayhem»).

Resident Evil

Truco para la mesa de billar
Si miras la mesa de billar de la estancia del bar en la casa del guarda, verás las bolas que dicen 12, 6, 3, 9, un reloj al final de la mesa y dos tacos de billar. Todo esto pretende ser un reloj. Los números representan las horas sobre la esfera de un reloj. La manecilla corta es la horaria y el taco más largo es, por supuesto, la minutera.
Para el argumento de Jill, dice 3:45 y para el de Chris, 2:15. Este truco hace que abrir la puerta de la colmena con el teclado numerado sea más fácil. Para Jill, introduce 3, 4, 5 y la puerta se abrirá. Para Chris, introduce 2, 1, 5.

Lanzador de cohetes infinitos
Limítate a terminar el juego en menos de tres horas. Es bastante fácil. Si no lo consigues, puedes volver a intentarlo hasta que seas capaz de hacerlo. ¿Está claro?

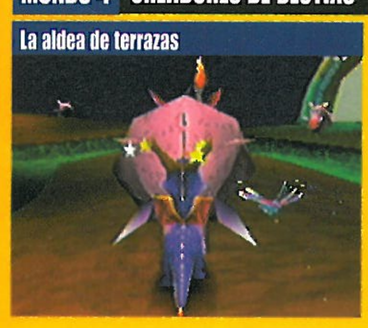
Trajes opcionales
Para obtener la llave especial debes acabar la partida rescatando a tus dos colegas (Jill y Rebecca para Chris, y Chris y Barry para Jill). Ahora empieza una nueva partida. Entra por la puerta doble del vestíbulo a la habitación del espejo. La puerta que está en la pared más alejada se abrirá con una llave especial. Los trajes opcionales están aquí.

¡Trucos!

Nada de medias tintas... ¡SOLUCIONES COMPLETAS!

MUNDO 4 CREADORES DE BESTIAS

La aldea de terrazas



Este es difícil. Nuestro consejo es que tengas cuidado con los enemigos que electrocutan el suelo. Te complicarán bastante la vida.

El pantano de la niebla



Dragón 1 - Negocia para abrirte camino por los suelos electrificados. El primer dragón está justo ahí detrás.
Dragón 2 - Desde el Dragón 1, salta sobre la plataforma delgada de las cajas que explotan y baja por el otro lado. Rodea las plataformas y verás al segundo dragón justo frente a tus ojos. Libéralo, y sigue hacia adelante.

La aldea de terrazas

Dragón 1 - Sube los escalones y haz un giro cerrado a la izquierda. Sigue el camino estrecho y gira a la izquierda para seguir por otro camino estrecho. Tras subir los escalones, encontrarás al Dragón 1.
Dragón 2 - Desde el Dragón 1, sigue hacia adelante por los suelos eléctricos. Podrás encontrar al segundo dragón al final del suelo eléctrico.

El pantano de la niebla

Dragón 1 - Corre hacia adelante desde el principio y gira levemente a la derecha. Continúa y verás unos troncos de árbol. El primer dragón espera bondadosamente sobre los troncos.
Dragón 2 - Desde el Dragón 1, salta sobre la isla de Log (inténtalo, pero no te pares ahí) y sigue por el camino. Al final, verás el dragón.
Dragón 3 - Regresa al Dragón 1 y salta sobre la siguiente serie de troncos y por el agujero. Sigue el camino hasta llegar al Dragón 3.
Dragón 4 - Prosigue hacia adelante desde el Dragón 3 y sube los escalones de la derecha hasta el Return Home Vortex y el dragón final.

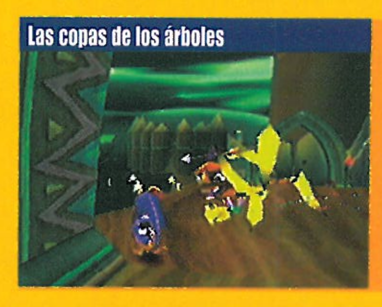
Las copas de los árboles

Dragón 1 - Desde el principio, ve hacia adelante siguiendo el camino. No puedes perder al Dragón 1.
Dragón 2 - Corre colina abajo y pulsa saltar al final. Dirígete hacia el segundo dragón.
Dragón 3 - Definitivamente se trata del más difícil, por el momento. Y puede que sea el más difícil de todo el juego. Cuando empieces el nivel verás a un ladrón corriendo frente a ti, despertando a todos los enemigos a su paso. Síguele. Te llevará hacia el Dragón 3 por una ruta de súper cargas y de saltos de súper carga. Al llegar al final tendrás que deslizarte desde lo alto de tu salto de súper carga. Enciende al ladrón para obtener la gema púrpura.

● ¡ESPECIAL!

Vuelo salvaje

Las copas de los árboles





Vuelo salvaje

Cómo encontrarlo:
Corre, un poco a la izquierda, pasa por el suelo eléctrico y sobre la plataforma que parece una tabla con los cajones explosivos encima. Ve hacia allí, desde el otro lado, y sobre la próxima isla de la derecha. Baja por el orificio de la plataforma y ya estás en Vuelo salvaje.

Dificultad de vuelo - 10/10
Desde el principio...



MUNDO 5 TEJEDOR DE SUEÑOS

Aquí la principal característica es el arma que hay en medio del nivel y que se usa para cambiar el tamaño de los enemigos. Si puedes llegar hasta aquí, también podrás cambiarlos.
Dragón 1 - Visible cuando empiezas. Salta sobre un par de islas para obtenerlo.
Dragón 2 - Métete en el primer torbellino. Al aterrizar, salta sobre la plataforma, mata a los gigantes, salta sobre el hueco y hacia el torbellino. Aterriza cerca de la pistola y salta hasta el Dragón 2.
Dragón 3 - Detrás del castillo, cerca de la entrada a las Torres encantadas.

Pasaje oscuro

Dragón 1 - Simplemente sigue el camino. No puedes pasar de largo.
Dragón 2 - Desde el Dragón 1, sigue el camino, atizando a los enemigos con linternas para convertir a los enormes perros y tortugas en sus contrapartes más pequeños. Sólo después de esto encontrarás a tu dragón esperándote.
Dragón 3 - Toma el camino de espiral y al llegar arriba, salta hacia donde está la gran tortuga. Continúa hasta el Return Home Vortex y el Dragón 3.
Dragón 4 - Desde el Dragón 3, salta y deslízate sobre la plataforma. Síguela hasta llegar al cuarto dragón.
Dragón 5 - Sigue el camino y después de enfrentarte a muchos enemigos, el quinto dragón te aguardará.

Castillo alto



Las torres encantadas

Dragón 1 - Desde el inicio, utiliza tus llamas para abrir puertas y usa tu fuerza de súper llamas para deshacerte de las armaduras. El primer dragón está justo en el primer camino.
Dragón 2 - Encontrarás al segundo oculto detrás de una de las puertas por las que pasarás justo después de la colina de súper carga.
Dragón 3 - Regresa a la cima de la colina de súper carga y baja. Entra por la última puerta de la derecha y rápidamente gira a la izquierda, manteniéndote junto a la pared. Salta el hueco y continúa cargando hacia el próximo camino. Al final llegarás hasta un salto. Salta, manteniéndote junto al muro y llegarás hasta un torbellino. Salta en él y ve hacia la izquierda hasta encontrar al tercer dragón.

Castillo alto

Dragón 1 - Desde el inicio, ve hacia adelante y verás un hada en una jaula. Usa las llamas para liberarla. Mira alrededor y verás dos más. Libéralas y te llevarán hasta el primer dragón para agradecértelo.
Dragón 2 - Después de rescatar al segundo grupo de hadas, salta y deslízate hacia las gemas rojas y luego salta hacia el próximo diablo. Podrás ver al dragón desde aquí. Salta hacia él.
Dragón 3 - Dirígete hacia el castillo y tendrás que rescatar a otro grupo de hadas. Cuando las tengas a las tres, salta en su torbellino para ser elevado hasta el último dragón.

● ¡ESPECIAL!

Vuelo helado

Cómo encontrarlo:
Corre pasando el gigante y salta a la derecha cuando puedas. Corre pasando por la entrada al Pasaje oscuro y salta en el torbellino. Cuando aterrices, corre y salta sobre la plataforma de los tres gigantes. Mátalos, salta sobre el próximo hueco y métete en el próximo torbellino. Aterrizarás cerca del arma que cambia a tus enemigos. Mata al operador, apunta el arma contra los gigantes invencibles y enciende la mecha. Hazlos pequeños, salta, deslízate y pisotéalos. Sube los escalones y sigue el borde de madera. Quema a los dos enemigos estúpidos que hay en la isla, salta rápidamente sobre las dos islas elevadas y métete de lleno en Vuelo helado.

Dificultad de vuelo - 8/10

Desde el principio...
Toma la primera lámpara y baja a por la segunda. Toma el hueco a su izquierda y el primer baúl. Toma la próxima lámpara y el baúl que hay detrás, luego la siguiente ignorando el baúl del medio y quédate a la izquierda. Agarra otra pareja lámpara/baúl y luego una lámpara sola. Dispara contra la próxima lámpara que hay en la curva y vuelve a por la última. Dispara y ve directamente a por el baúl. Toma todos los baúles que encuentres por el pasaje, dirígete a la derecha y destruye al primer tren que salga del túnel. Sigue por el túnel y elimina al segundo tren. Ignora el helicóptero y sigue las vías hasta llegar al último tren. Gira a la izquierda y encárgate de los cinco helicópteros antes de tomar el pasaje verde. Finalmente, sal y déshazte de los últimos cinco helicópteros.

Enemigo Jacques

Ábrete paso por el camino para obtener el primer dragón. Para eliminar a Jacques, tendrás que saltar y prender fuego a su mitad superior mientras esquivas las cajas arrojadas contra ti. Haz esto tres veces y morirá. Ahora puedes ir a por el segundo dragón. Verás un enorme pilar que se eleva y se baja cuando aciertas contra un enemigo. Controla tu carrera para poder saltar cuando esté bajado. Quédate sobre él hasta que se eleve para saltar y deslizarte hacia el dragón.



TRUCO RÁPIDO

● *Trucos Test Drive 5*

Coches de *bonus*
Introduce NOLIFE como nombre en la tabla de los marcadores. Ahora podrás seleccionar el Pitbull Special, Chris' Beast y All Mighty Maul.

Abre todos los modos de juego
Sólo debes introducir VRSIX como nombre en la pantalla de marcadores y guardar las configuraciones del juego. Ahora están disponibles Cop Chase y otros modos de juego.

● *Medievil*

Abriendo los menús de trucos básicos
Para el juego, mantén pulsado L2 antes de introducir: Abajo, Abajo, Cuadrado, Triángulo, Triángulo, Círculo, Abajo, Arriba, Cuadrado, Triángulo



Baja hacia la barca y gira a la derecha a por otra, haz otro giro a la derecha a través del arco y otro giro más a la derecha hasta el baúl. Gira otra vez a la derecha y destruye la barca que viene por el túnel. Sigue por este túnel y destruye dos barcas más. Cuando hayas salido, ignora los arcos y sigue hacia adelante a por la próxima barca. En cuanto la hayas eliminado, gira a la izquierda y pasa por el arco. Ahora sigue hacia el próximo arco de la isla y continúa hacia la derecha para ir hacia otra barca. A la izquierda por el arco, sigue por la izquierda hasta que veas la última barca saliendo de un pasaje. Destrúyela y métete en el pasaje. Atraviesa todos los arcos y cuando salgas gira a la izquierda continuando hasta el baúl. Tómalo y sigue por el pasaje hasta llegar a otro baúl. Ahora sube y ve a la izquierda otra vez siguiendo un avión. Toma los dos baúles, destruye el avión y continúa a por el baúl. Gira a la derecha, toma dos baúles más y continúa hacia el túnel del que salen dos aviones. Destrúyelos a tu paso. Si quedan más, fíjate en qué túnel se meten y métete en el túnel por el que salgan.

Enemigo Metal Head

Otro enemigo muy fácil. De nuevo, sigue el camino hasta que llegues al dragón. Y atiende a su consejo. No puedes dañar al enemigo golpeándole. Tendrás que cargarte todos los puntos de energía de la habitación. Puedes cargarlos cuando estén azules o puedes engañar a la Cabeza metálica para que te lance objetos y pueda darle a uno de esos puntos. De todas formas, cuando hayas acabado con la primera habitación tendrás que hacer lo mismo en la segunda. Cuando hayas acabado, morirá.

MUNDO 6 MUNDO HORRENDO

La última área. ¿Qué horrores te aguardan? Bueno, nada excepto montones de gemas. Pero cuando entras en un nivel…

Dragón 1 - No tienes que buscar muy lejos. Está justo frente a tus narices.
Dragón 2 - Derrota al feo Gnorc. Mira la guía de la derecha y regresa donde estaba el primer dragón.

La cala Gnorc

Dragón 1 - Desde el principio, ve hacia adelante siguiendo el camino más evidente y dirigiéndote hacia donde están los enemigos con aspecto de barril. Continúa y verás al primer dragón sobre el primer montón de bloques.
Dragón 2 - Cerca del final del nivel, en los túneles bajo el agua.

Puerto de crepúsculo

Dragón 1 - Sólo hay un camino que seguir por el Puerto de crepúsculo, así que es mejor que no te apartes de él. Desde luego, esto quiere decir que todos los enemigos sabrán donde encontrarte, pero es el precio que debes pagar a estas alturas. Evita ser vapuleado por las amenazantes ametralladoras y encontrarás al dragón al final.
Dragón 2 - Tras encontrar al Dragón 1, sigue por el sendero. A medio camino del nivel y después de muchos enemigos, prácticamente habrás llegado hasta el segundo dragón de este nivel. PSP

Enemigo Gnasty Gnorc

Persigue al ladrón hasta que suelte una llave. Úsala en el cerrojo que hay frente a Gnorc, no en el que está debajo. Verás a otro ladrón. Persíguelo y atízale hasta que suelte otra llave. Métela en el cerrojo que hay debajo de Gnorc y huirá. Tendrás que perseguirle, lanzándole fuego cuando tengas ocasión. Cuando le des, se irá por otro túnel. En esta parte, necesitarás tener un buen salto y buena capacidad de deslizamiento. Tendrás que ser rápido ya que hay tres plataformas que Gnorc retrae. Si le lanzas fuego una vez más, todo habrá acabado.

¿Y luego?
Cuando Gnorc esté muerto tendrás que recolectar todas y cada una de las gemas, huevos, y todo lo demás para obtener una puntuación del 100%. Ahora regresa al Mundo de Gnorc y entra en el último nivel donde deberás recolectar 2.000 gemas. ¡Buena cacería!

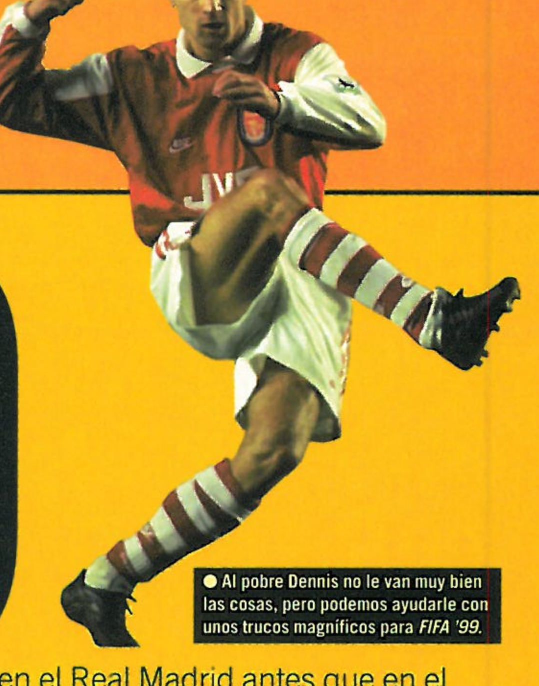


¡Trucos

Nada de medias tintas... ¡SOLUCIONES COMPLETAS!

● Analizado: PSP N.º 20 ● Puntuación: 93%

FIFA '99



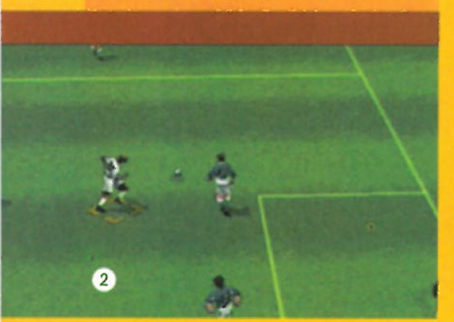
● Al pobre Dennis no le van muy bien las cosas, pero podemos ayudarle con unos trucos magníficos para *FIFA '99*.

¿Estás más harto que Vítor Baía de chupar banquillo? ¿Te gustaría militar en el Real Madrid antes que en el Real Mediocridad de tu barrio? Seguro que sí. Pues ahora, con nuestros probados trucos para la última y mejor entrega de la saga FIFA, te ayudaremos a ganar siempre, jornada tras jornada. ¡Magnífico!

¡GOLES GARANTIZADOS!

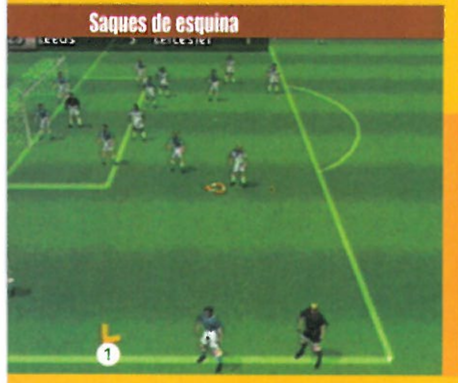
¡Ábrete y para adentro!





No hay nada mejor que el pase de la muerte ¿no? Pues te equivocas. Hemos dado con un par de métodos que te permitirán anotar una y otra vez. Uno consiste en abrir el juego y el otro en marcar en los saques de esquina.

Saques de esquina



Método uno: juego abierto

Este método funciona en el 99% de las ocasiones. Es muy sencillo, pero a veces uno está emperrado en complicarse la vida con filigranas y se olvida del resultado. Lo único que debes hacer es abrir mucho el balón en lugar de lanzarlo dentro del área, y adelantarlo con el botón X para quedar en un ángulo magnífico de cara al disparo a puerta. Si con el primer toque no te basta, vuélvelo a intentar de cara a la portería y seguro que el otro delantero queda en una posición inmejorable.

Abrir el balón a las bandas en primera instancia es tarea fácil. Supera al defensor, aléjate por la banda y haz un *sprint*. Por norma, el defensor intentará entrarte, pero si te colocas en el ángulo adecuado saldrás adelante. Si no, puedes probar tu habilidad y driblarlo (sigue leyendo). En cuanto hayas conectado el último pase, pulsa el botón Círculo para disparar en cuanto recibas. Y ya está.

Método dos: saques de esquina

Aquí también tienes que evitar colgar el esférico en el área pequeña. Lo que debes hacer es colocar el balón al primer palo. Por norma debería haber un hombre en esa posición pero, si no se da el caso, pulsa R1 y coloca a un atacante allí. Si ya hay alguien, pulsa dos veces R2 para que aparezca el cursor y colócalo a los pies del ariete. Utiliza X para pasar un balón raso y mantén pulsado Círculo mientras rueda la pelota hacia el atacante. El delantero ejecutará un disparo excepcional con filigrana incluida y el balón besará las mallas. PSP

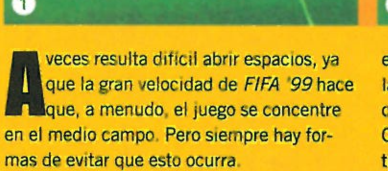


CONSTRUYE LA JUGADA

Con filigrana







A veces resulta difícil abrir espacios, ya que la gran velocidad de *FIFA '99* hace que, a menudo, el juego se concentre en el medio campo. Pero siempre hay formas de evitar que esto ocurra.

A no ser que tengas mucho espacio o pretendas correr hacia tu campo, avanzar con el balón no tiene sentido. Lo único que conseguirás es una dura entrada y que te roben el balón. Lo que debes hacer es sacar partido de la velocidad del juego y jugar al primer toque. Pulsa X antes de que tus hombres reciban el balón y lo pasarás acto seguido. Pero tampoco te pases ya que corres el riesgo de que tu hombre más avanzado lance un balón sin peligro al guardameta contrario.

Otro buen método para abrir espacios, lo tienes cuando un hombre recibe el esférico. Si intentas sortear al defensa, éste te ganará la partida. Así pues, en cuanto recibas el balón aléjate de tu marcador corriendo hacia tu campo y después gírate. Una simple pulsación del Pad y tu hombre tendrá un par de metros de espacio. No mantengas pulsado el botón de dirección o te alejarás demasiado. Sólo debes martillearlo un poco. PSP



PEQUEÑOS TRUCOS

Recorta esta sección de trucos y colócala en la caja de tu juego favorito. Nunca más te quedarás sin saber qué hacer en momentos apurados. Tenlos siempre a mano. Es nuestro consejo.

TÁCTICAS

● *Un buen efecto*
Si lanzas un balón dentro del área, procura que el efecto lo aleje de la portería de modo que el cancerbero no salga a por él. Si juegas de izquierda a derecha, mantén pulsado Derecha mientras pulsas Cuadrado (y sabemos que parece una incongruencia, pero es así), y haz todo lo contrario si juegas de derecha a izquierda.

● *Cómo cabecear*
Si defiendes un balón alto en tu terreno, utiliza Círculo en lugar de Cuadrado para despejar de un cabezazo. El esférico saldrá despedido mucho más lejos y será una estupenda ocasión para pasar de defensor a atacante en un momento. También puedes dirigir el cabezazo si pulsas el botón adecuado del Pad.

LOS BOTONES LATERALES

Corre hasta sacar los higadillos


1

2

3

Cuando ya domines los intríngulis de los pases y algunos movimientos, llega el momento de pasar a algo más serio. Los botones laterales son tus aliados, así que utilízalos. R1 sirve para el pase largo. Sólo debes utilizarlo cuando uno de tus hombres esté adelantado y libre de marcaje; de lo contrario, regalará el balón al portero contrario.
Si pulsas L1, tu defensor se lanzará al suelo para realizar una entrada, pero ralentizará un tanto su reacción, así que lo mejor es que lo guardes para entrar al último hombre o como método para alcanzar la línea de banda con un defensa en carrera. Sin duda, los dos mejores son los botones de técnica L2 y R2. Debes mantenerlos pulsados y presionar a continuación uno de los botones de acción para realizar alguna que otra filigrana que te coloque en una buena posición. Aprieta X mientras mantienes pulsado cualquiera de los dos botones laterales y tu hombre se escabullirá (a izquierda o derecha, dependiendo de la dirección que decidas). Si por el contrario pulsas Círculo, ejecutarás un *dribling* a la media vuelta (hacia la derecha o la izquierda). Sin embargo, si quieres emular a Rivaldo, tienes la combinación perfecta pulsando R2 y Cuadrado. Tu hombre dará la espalda a su marcador, elevará el balón, lo pasará sobre su cabeza, se girará y se largará con el esférico mientras al defensor se le queda una cara de pasmado que no puede con ella. Si lo ejecutas con precisión, en un momento habrás avanzado una barbaridad. Por contra, olvídate de utilizar L2 y Cuadrado, ya que sirve para ejecutar un pase por encima de tu cabeza, y después cuesta una barbaridad controlar el balón cuando vuelve a caer. No te molestes. Si consigues dominar todas estas técnicas, el contrario quedará sorprendido y anonadado a la vez. PSP

Magia en tus botas

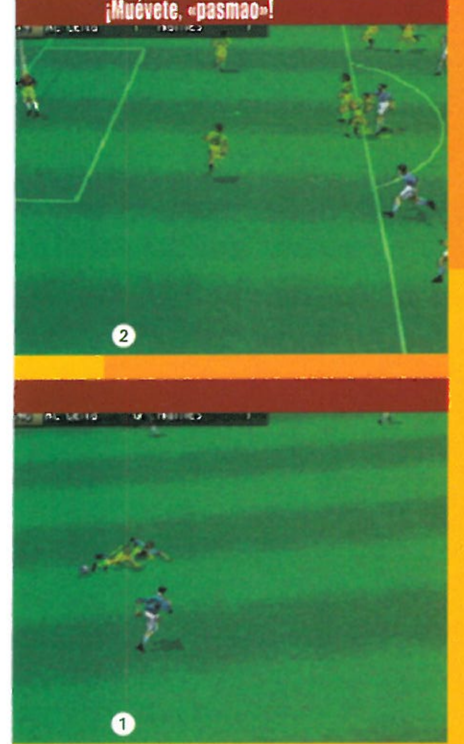

1


2


3

ENTRADAS Y DEFENSA

¡Muévete, «pasmao»!


2

1


3


4

Las entradas pueden meterte en un buen lío, sobre todo si utilizas siempre la entrada deslizándote (Cuadrado), ya que tu jugador quedará con el trasero pegado al suelo mientras que el portero recoge el balón del fondo de la red.
Lo primero que debes recordar es utilizar X para seleccionar a tu hombre más cercano. Además, si el contrario está haciendo un *sprint*, tu jugador debería hacer lo mismo. Después debes decidir qué tipo de entrada vas a llevar a cabo. Si te tiras al suelo no está mal, pero si el atacante cambia de dirección, te sorteará o bien cometerás falta. Va de perlas si debes abrir espacios o si los dos vais a por un balón perdido.
Si pulsas Círculo tus defensas echarán el pie y bloquearán el balón. Además de robar el esférico casi nunca cometerás falta. Pero para que dé resultado debes estar muy cerca del hombre que tiene el balón. Si hay un barullo en el área pequeña o un saque de esquina atestado de atacantes, martillea Círculo. Tendrás más posibilidades de recuperar la posición y despejar el balón en cuanto te sea posible. PSP



FIFA '97

Si te fastidia tu sombra en la pantalla de repetición, mantén pulsado R1 o L1 y la sombra empezará a moverse.

Juega con el mismo personaje
Mientras juegas, pulsa Start y ve a la opción de dirección del equipo y después al menú de cambios. Elige al jugador que quieras por duplicado o triplicado. Después de escogerlo, siéntalo en el banquillo. Pulsa el botón de OK. Después desactiva la pausa y espera a que se produzca el cambio. Cuando la sustitución se haya llevado a cabo, vuelve al menú de cambios, sustituye a un jugador por el que hayas elegido, pulsa Cancelar y vuelve al menú de cambios En esta ocasión, verás que tu personaje sigue en el banquillo. Elige a otro jugador y sustitúyelo por el que hayas escogido. Puedes hacerlo tantas veces como quieras. Cuando hayas acabado, desactiva la pausa y no te pierdas los cambios.

FIFA: Rumbo al Mundial '98

Financiación editable

En la pantalla de edición de equipo, pulsa Cuadrado, X, Cuadrado, L2 y L1.

Juega con el portero en el modo entrenamiento
En primer lugar selecciona el modo Entrenamiento. Después elige a cualquier equipo. Al principio sólo puedes ser un jugador. Escoge ataque y, en el menú de entrenamiento, elige partido de entrenamiento. En el ataque coloca a tantos jugadores como quieras, y en defensa no pongas a ninguno. Cuando empiece el partido, el segundo jugador debe estar en la defensa y puede ser el portero. Nota: activa a los porteros en el menú de entrenamiento.

Súper disparos
En la pantalla de selección de equipo, pulsa con rapidez R1, L1, Abajo, Arriba, Izquierda. El equipo que elijas efectuará unos disparos súper potentes.

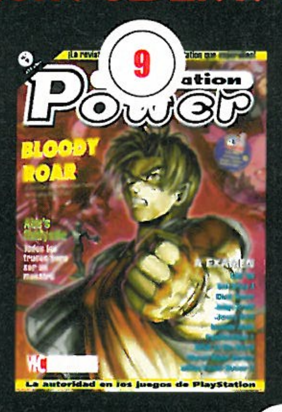
Atributos de jugadores ilimitados
En la Pantalla de edición de jugador pulsa L1, L2, X, Cuadrado, X.

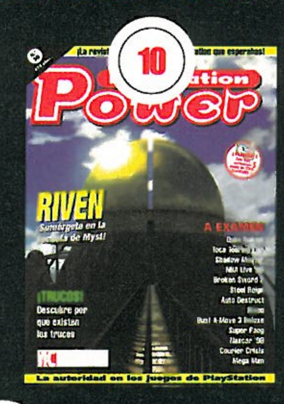
TODOS LOS EJEMPLARES DE PLAYSTATION POWER A TU ALCANCE



























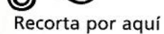












Recorta por aquí

Consigue los números atrasados de *PlayStation Power* a precio de portada.
(+ 350 ptas de gastos de envío)

PÍDELOS INDICANDO CLARAMENTE TU NOMBRE Y DIRECCIÓN A:
MC Ediciones, S.A., Pº San Gervasio 16-20 08022 BARCELONA

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P. ....
Teléfono ....

DESEO RECIBIR, AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

6☐ 7☐ 8☐ 9☐ 10☐ 11☐ 12☐ 13☐
14☐ 15☐ 16☐ 17☐ 18☐ 19☐ 20☐ 21☐

Forma de pago

☐ Contra Reembolso
☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
☐ Tarjeta de crédito
☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐ ☐☐
(caducidad)

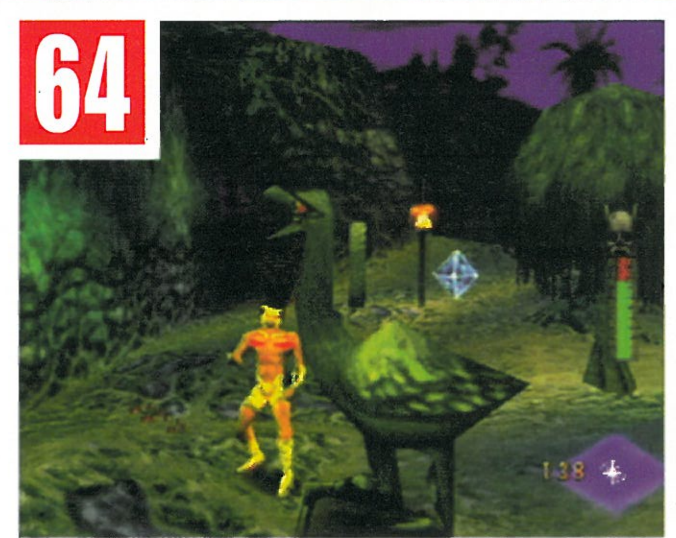
Nombre del titular: ....

Firma:

Análisis

Tu guía mensual sobre las novedades PlayStation

64



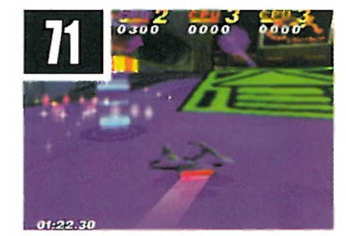
79



72



71



68



74



76



PlayStation Power te muestra los lanzamientos más importantes del mes. Toda la información que necesitas antes de adquirir un juego la encontrarás en este apartado. No te atrevas a ignorar nuestros análisis.

Tomb Raider menos Lara y sus potentes armas.

El último juego de rol que aterriza en la PlayStation.

Olvídate del bar y practica más en tu consola favorita.

Y además ...

Cómo puntuamos:

0% – 20%	«Porca miseria»
21% – 50%	Piénsatelo dos veces
51% – 70%	Por encima de la media
71% – 80%	Un buen esfuerzo
81% – 90%	¡Cómpralo!
91% – 100%	¡Genial!

Akuji The Heartless

• No es el héroe más atractivo del mundo, pero ¿qué pinta quieres que tenga un sacerdote vudú después de que le hayan extirpado el corazón? Pues, muy lozana no puede ser ¿no?

Disponible: **Febrero**
Precio: **8.990 pesetas**

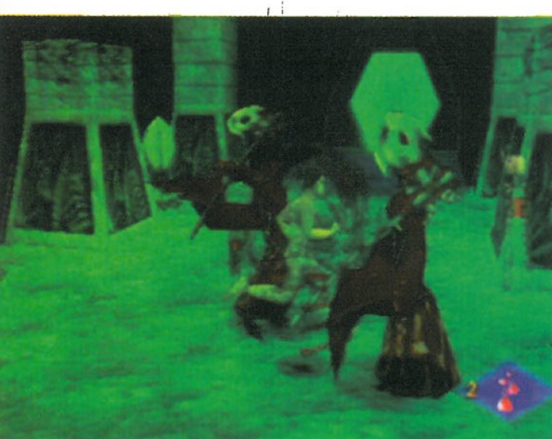
Jugadores: **1-2**
Editor: **Eidos**

Fabricante: **CDI**
Distribuidor: **Proein**

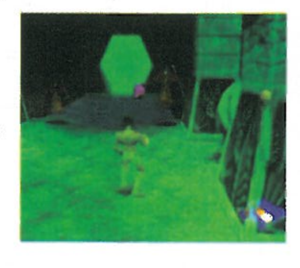
Compatible con:
Tarjeta de memoria

Hechizado

● ¡Oooooh! ¡Una calavera! ¡Qué gótico! Este es el Escudo de sangre. Este es uno de los pocos hechizos que no se lanzan a los demás, así que no se parece a ninguna de las viejas armas conocidas. Selecciónalo, espera a que aparezcan los diablos y utiliza la fuerza. Ahora eres invencible, así que puedes abrirte paso entre los malignos y salir sin un rasguño. ¡Ja, ja, ji, jua!



▲ Los demonios piensan que te tienen petrificado de miedo. No habían previsto que te protegerían esos glóbulos rojos flotantes. Pobres diablos.



► Es *Metal Gear Solid*. No, es *Tomb Raider* pintado con colores terroríficos. ¿Somos nosotros, o aquí se les ha ido un poco la mano con el verde? Bueno, no importa, el verde es el negro que se lleva ahora, por si no lo sabías.



▲ Es una cabeza roja. Yo no me reiría de esta calavera. Es malvada.



▲ Sus espadas no pueden contra la sangre voladora. Fíjate en ellos.

Tomb Raider sin Lara y sin pistolas. Dispones de un héroe de acción, más bien feo, que viene cargado de hechizos

El nuevo *rock and roll* de la PlayStation? ¡Quita! Eso es agua pasada, esto es algo mucho más complejo. Los juegos de terror son el último grito hoy en día. *Silent Hill*, *Carmageddon* y *Parasite Eve* se mueren por hacernos morder la almohada de miedo. Pero *Akuji* llegará primero, con un verdadero festival de horror, oscuro y gótico, acompañado por un tronar de tambores al estilo Marilyn Manson.

Akuji no se puede decir que salga muy favorecido, con esa máscara, esos huesos y esos vendajes... Sin embargo, a pesar de su completa falta de atractivo, podría decirse que es Lara disfrazada, ya que *ATH* es también una aventura de acción en tercera persona y en 3-D. Akuji corre, se arrastra y trepa escaleras igual que Lara. Sí, ya, utiliza hechizos, pero podría decirse que tienen su equivalencia en las súper armas de las que dispone Lara, ¿no?

En serio, podrías pintar el mundo de amarillo y tendrías *Tomb Raider IV*.

Festín vudú

Ejem... Ejem... (pon tu mejor voz en plan heavy metal). El día de su boda, Akuji, el sacerdote vudú, fue asesinado por su propio hermano, quien le arrancó el corazón. Más tarde le enviaron al infierno y, ahora, debe escapar del mismísimo averno para salvar a su novia. Tiene la intención de conseguirlo encontrando a los espíritus de sus antepasados, que utilizan sus poderes para romper »

«¿Nos quedaremos sin uñas al final? Hombre... los malos no dan tanto miedo. Tú nunca has tenido pesadillas con enormes patos de color verde, ¿a qué no?»



• Akuji, das asco chico. Si continúas babeando de ese modo, pronto necesitarás un babero, pero no es exactamente el tipo de ornamenta que suele vestir un héroe.

¿Miedo yo?

● Queremos temblar de pánico y oír como castañetean nuestros dientes de puro terror. Pero, sintiéndolo mucho, los patos gigantes de color verde y unas libélulas de jardín no consiguen acabar de matarnos de miedo. De todas maneras, las pequeñas momias reptantes no son muy agradables que digamoos.

▲ Fíjate en la libélula. ¿No es una ricura? ¿Qué? ¿Se supone que debo estar asustado? Ah...

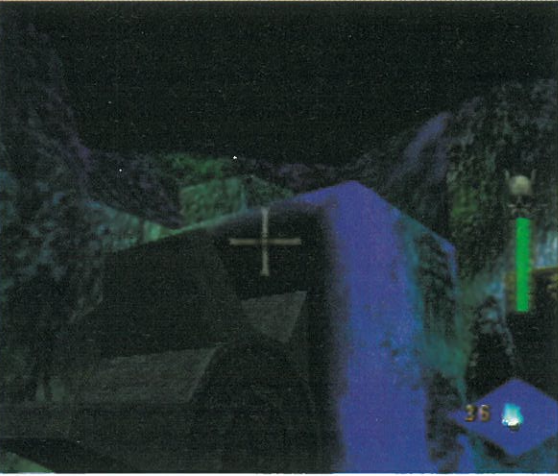
▲ Esto es una pequeña momia reptante. Son un incordio porque van directas hacia ti.

▲ ¡Arrggg! Un tronco de árbol con trozos movedizos. Ve con cuidado, esto se te echa encima.

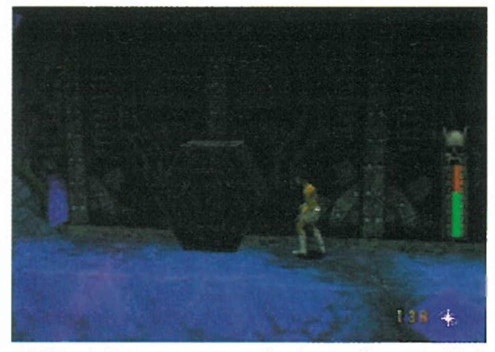
▲ ¿Crees que Atlenborough ha visto este pájaro verde gigante? No quita el sueño que digamos.

Akuji The Heartless

Empuja



▲ ¿Cómo se supone que debemos llegar hasta ahí arriba? La rueda se mueve y necesitas llegar a arriba. Analiza el *puzzle* desde tu visión de depredador...

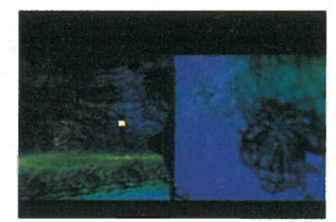


▲ Evita este bloque que se mueve lentamente. No es muy difícil pero lo será más cuando tengas que encender fuegos para poder progresar.

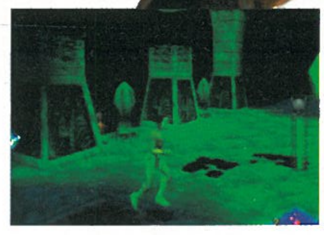
● A diferencia de *Tomb Raider III*, aquí no te lanzan de cabeza al vacío. No te encuentras por ahí perdido, recorriéndolo todo y preguntándote qué es lo que está ocurriendo. No. En *Akuji* entras de la manita. ¿No son amables? Este *puzzle* es de los primeros, así que no requiere grandes explicaciones. Baja corriendo por el callejón, empuja la palanca y salta al engranaje para continuar.



▲ ¡Ajajá! ¡Has encontrado la palanca! Genial, ahora empújala y observa qué es lo que ocurre.



▲ *Akuji* incluye un montón de secuencias de vídeo, pero con unas voces en *off* un poco malillas, la verdad.



▲ ¿Ves ese contador de calaveras de la derecha? Eso siempre suele estar lleno de sangre.

«Pero Akuji The Heartless no consiste sólo en ir repartiendo descargas y golpes, también incluye unos cuantos puzzles, aunque no son tan rompecabezas como los de Tomb Raider»

las barreras entre el infierno y la Tierra. Simple ¿eh?

Por supuesto, hay un puñado de criaturas diabólicas que intentarán detenerte, pero puedes cargarte a estas bestias inmundas con el simple uso de tus hechizos. Puedes escoger entre *fireblaster*, *hellblaster* y, el mejor de todos, el Escudo de sangre. Cuando seleccionas el Escudo de sangre, te rodea un cerco de sangre flotante que te hace invencible. Y claro, te viene de perlas para luchar contra esos demonios infernales.

Pero *Akuji The Heartless* no consiste sólo en ir avanzando repartiendo descargas y golpes, también incluye unos cuantos *puzzles*. No son tan rompecabezas como los de *Tomb Raider III*, pero te tendrán un tanto... «hmmm» durante unos cuantos minutos. Hay interruptores que activar, lámparas que encender y un montón de vudú.



▲ Akuji en una de sus mejores imitaciones de Lara. Por lo menos ha sabido captar el mismo bronceado.

¿Ya no te quedan uñas?

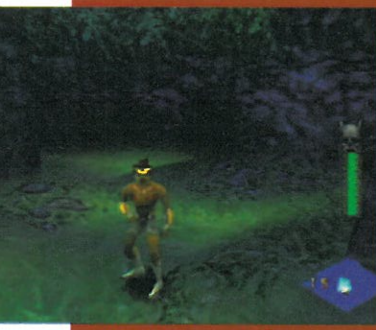
¿Nos quedaremos sin uñas al final? Hombre... no exactamente. Los malos no dan mucho miedo. Tú nunca has tenido pesadillas con enormes patos de color verde, ¿a qué no? Por ejemplo, las libélulas son igual que esos animalillos que tu papá te señalaba durante los agradables paseos dominicales diciendo: «¡mira hijo, eso es una libélula!» No contiene la misma dosis de suspense que *Resident Evil*. Todas las bestias aparecen justo delante de ti. Pero algunos de los demonios son bastante duros de pelar. Además, tienen una pinta de lo más cachonda. Los diablos de la capa son calcaditos a los soldados de las Fuerzas del imperio en *La guerra de las galaxias*.

Akuji constituye una enorme aventura. Hay once mundos del demonio, es decir... del mal, cada uno de ellos con su propia secuencia de vídeo tipo *Metal Gear Solid*. Son alucinantes, pero las voces en *off* al estilo *Terminator* son bastante malas. En general, *Akuji* lo tiene todo, pero no resulta tan bueno como sus rivales. No es tan terrorífico como *Resident Evil* y sus *puzzles* están claramente menos elaborados que los de *Tomb Raider*. PSP

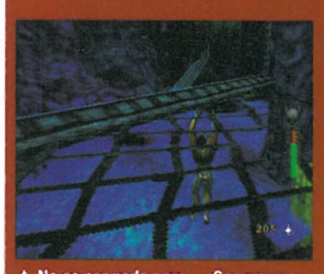
Colgado por ahí



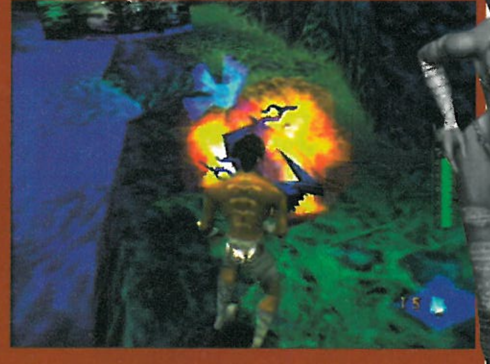
● Este Akuji tiene un morro que se lo pisa. Primero, debes buscarle el corazón y, luego, tienes que esperar mientras él se cuelga de cualquier barra como si fuera un mono. También puede arrastrarse y subir escaleras. El chico está hecho un acróbata. Se mueve exactamente como Lara, pero es demasiado feo para poderse comparar a ella.



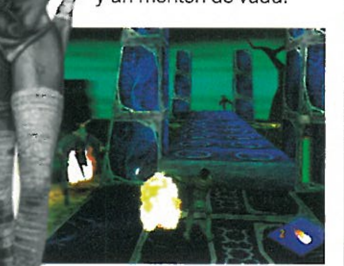
▲ Akuji, chato, ¿cuánto hace que no te miras en un espejo? Para y date la vuelta, *pecao*.



▲ No es por nada pero... ¿Seguro que no eres Lara disfrazada?



▲ Se ha cargado un tronco de árbol con una sola bola de fuego. Este tipo es un hacha. Luego necesitarás más de 15 bolas de fuego.



▲ Los enormes niveles en 3-D son brillantes y realmente te dan ganas de explorarlos.

PlayStation Power

Deberíamos no poder ni escribir de lo aterrados que estamos, pero no lo estamos y por eso escribimos. Es divertido, pero no es *RE*. Se merece una buena nota por los extras góticos y por haber conseguido esa especie de híbrido entre *Medievil* y Tomb *Raider*.

A FAVOR	EN CONTRA
+ Los hechizos están muy bien	− Las voces no son lo mejorcito
+ Vídeos estilo *MGS*	− No es suficientemente terrorífico
+ Buenos niveles en 3-D	− Los ríos de sangre son ridículos
+ Los *puzzles* no son demasiado complicados	− No es *Resident Evil 2*
+ Es enorme	

Puntuación 86%

¿Eres un fanático de los juegos de ordenador? ¿Estás ansioso por conocer hasta el último secreto de tus juegos favoritos? ¿No te conformas con los consejos de tus colegas?

¡N.º 4 ya a la venta!

NEW GAME: Railroad Tycoon II · EAW · Fallout 2 · Rollcage

PARA PC Juegos y Jugadores

2 CD-ROM DE REGALO

Edición española de PC GAMER

800 ptas (4,81 euros)

EN EL CD Redguard

¡Oh, DIOS MÍO!

¡HAN CREADO UN JUEGO DE SOUTH PARK!

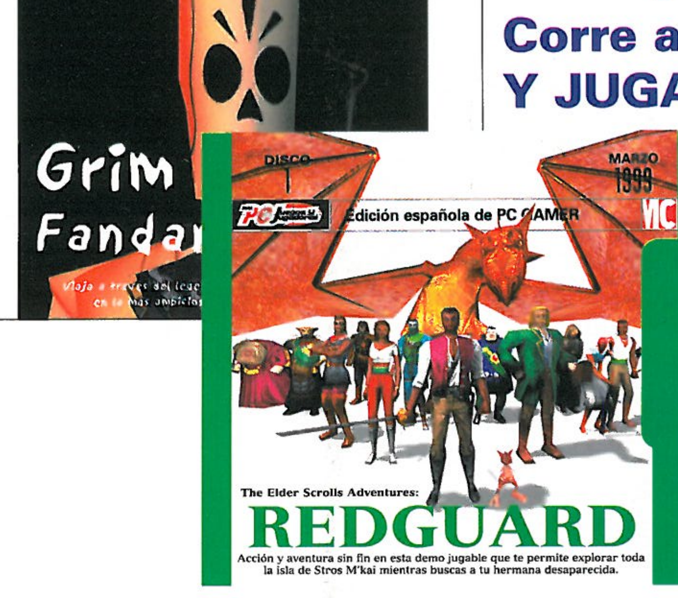
Todos los detalles desagradables del juego más escandaloso del año.

ESPECIAL La guía esencial de estrategia para 1999

41 páginas de consejos y trucos para triunfar en Half-Life, Grim Fandango, Sin, Tomb Raider III, Blood II, Railroad Tycoon II, Caesar III... y muchos otros.

Y ADEMÁS: te guiamos a través de Shogo, Commandos y Trespasser.

N.º 4 · MARZO 1999 VIC





Corre a buscar el n.º 4 de JUEGOS Y JUGADORES PARA PC, versión española de PC GAMER, la revista de juegos de PC más vendida del mundo. ¡Y con dos CD-ROM de regalo! Todo esto por sólo 800 pesetas (4,81 euros) ¡JUEGOS Y JUGADORES PARA PC, cada mes en tu kiosco!

Muy mono

Monkey Hero

▲ Parece un campo de fuerzas verde. ¿O es que se trata de una piscina para practicar? ¡Quién sabe!

Disponible: **Marzo**
Precio: **8.990 pesetas**

Jugadores: **1-2**
Editor: **Take 2**

Fabricante: **Blam!**
Distribuidor: **Proein**

Compatible con:
Tarjeta de memoria

Hablar va bien

● Monkey eres tan guapo y tienes tanto éxito que casi no se puede aguantar. Debo conocer tus secretos y debo conocerlos AHORA. Por favor, dime dónde está enterrado el tesoro... y seré tu amigo para siempre. Esta clase de diálogo está a la orden del día...



▲ El destino ¿eh? Lo que necesitan los héroes es acercarse a la casa del Destino y afilar lar armas en su propia armadura.



▲ ¿Darle a todo con unos bastones enormes y recolectar objetos? Un tipo iluminado.



▲ ¿Es esto una pista, quizá? Por lo menos no hay de ésas.

¿Mono o bueno? Monkey Hero es ambas cosas. Pero también tiene algo de bobalicón...

El género de los juegos de rol es el menos prolífico en PlayStation. Querido por gente extraña y jugadores empedernidos, juegos como *Alundra* o el excelente *Medievil*, en principio, predican sermones más seductores que, por ejemplo, *Final Fantasy VII*. El enfoque más práctico debería llevarse el gato al agua ¿o no? Entonces, ¿por qué hay tan pocos juegos de rol que adopten el combate en tiempo real?

Monkey Hero es algo raro. Dejando a un lado los juegos basados en turnos y los de mamporros a golpe de botón, es uno de los juegos más desvergonzadamente poco original que hemos visto en siglos. Sin embargo, su fuente de inspiración es sorprendente. Se trata, en muchos sentidos, de una copia exacta de *Zelda: A Link To The Past* para SNES. A pesar de su paisaje poligonal, *Monkey Hero* es de lo más descarado que se puede encontrar.

Estaca encantada

Pero eso no tiene por qué ser un problema porque el título del que se ha tomado «prestado» *Monkey Hero* no ha envejecido ni pizca. Con el control del héroe protagonista, el juego empieza con Monkey atrapado en una mina. Durante su fuga, el chico (que no es un simio de verdad) encuentra una estaca de bambú. Y aquí es donde empieza la progresión de este personaje. Con la estaca, Monkey puede combatir contra todos los agresores que se encuentre a su paso. La siguiente habilidad es la

Algunos trucos

● Aquí tienes algunas de las muchas habilidades que Monkey puede adquirir por el camino. Cuando domine esa capacidad al dedillo, se abrirán nuevas áreas. Es un gran sistema y además fomenta la exploración paciente.





▲ Monkey en acción. Con este *power up* puede arrastrar bloques pesados.



▲ La estaca. Un requisito. Se encuentra al principio de la aventura.

capacidad de «potenciar» la estaca, hacerla girar como una hélice y «volar» durante un breve espacio de tiempo sobre profundos abismos. De este modo, Monkey puede llegar a áreas antes inaccesibles y descubrir más y más áreas del mapa.

También hay semi-búsquedas que deberá emprender. La primera búsqueda es localizar y recuperar páginas de un libro de historias mágicas. En cuanto al argumento, es algo flojo (aunque se basa en una leyenda japonesa), pero también hay otras intrigas. Si visitas la playa, por ejemplo, Monkey tendrá que rescatar un mapa de un buque naufragado. Si terminas esta tarea, obtendrás una nueva estaca. La progresión lineal continúa mediante la acumulación de habilidades para descubrir áreas. Hay secretos y subargumentos para darte la impresión de que eres dueño de tu destino.

Jugarretas

¿Un gran juego? Por desgracia, es un intento fallido. Su detección de colisiones es más que cuestionable, la forma de correr de Monkey es pesada y algunos *puzzles* se entienden con facilidad pero son una auténtica pesadilla. Hay uno en el que se ve a Monkey lanzando bombas con temporizador en un pozo para hacer saltar por los aires a los agresores en movimiento. Es exasperante. Y ¿por qué los programadores usaron *sprites* escalados para el reparto? Con el acercamiento y alejamiento de la cámara a su antojo, en demasiadas ocasiones la figura de Monkey aparece poco definida y fraccionada.

En conjunto, *Monkey Hero* es una aventura jugable y accesible. No tiene el alcance ni la atmósfera de *FFVII*, pero eso se debe a que se trata de un estilo de juego distinto. A primera vista, parece diseñado para los jugadores más jóvenes, pero hay más. Es enorme. Posiblemente lo completarías en unas 25 horas, pero entonces te perderías demasiados secretos. Te recomendamos que primero pruebes *Medievil*, pero si lo que te apetece es una gran aventura, *Monkey Hero* es un juego que merece ser examinado con detalle. PSP



No hará las delicias del jugador ocasional, pero si te gustan los juegos largos y tradicionales, *Monkey Hero* es lo que buscas.

A FAVOR	EN CONTRA
+ Es muy extenso	− Parece un poco descuidado
+ Hay montones de cosas que hacer	− Mala detección de colisiones
+ Muy fácil de entender	− A veces puede ser un poco exasperante
+ También gustará a los jugadores más jóvenes	− ¿Un sprite escalado para un personaje principal?

Puntuación 66 %



◀ Una de las escenas más bonitas de *Monkey Hero*. En general, no es muy bien parecido, pero no está mal.

▶ La pantalla del mapa. ¿Puedes conquistar el Templo de Slaphead?

Si yo tuviera un martillo...

● Quizá la mejor forma de ilustrar cómo trabaja exactamente Monkey Hero sea mostrar un pequeño «calabozo» al principio del juego. El protagonista, Monkey, necesita obtener un martillo para poder pasar por ciertos objetos que bloquean su camino. Pero, en primer lugar, tiene que localizarlo. Así es como funciona el asunto...



▲ ¿La Montaña de la mina? Eso quedará muy bien. Ahí es donde está...



▲ ¿La mina secreta? Perfecto. Esta es la localización del martillo.



▲ Ya casi hemos llegado. No es una gran mazmorra. Tiene varias pantallas de longitud y pasar por ahí no está mal. El martillo te abrirá nuevas áreas.

Cuéntame tus secretos

● Cada área cuenta con su propia ración de estancias «secretas» a las que normalmente puedes acceder por un práctico (aunque no siempre oscurecido) agujero. Entra aquí y podrás encontrar de todo, desde dinero a energías extra. La curiosidad tiene su premio.



▲ Un área secreta. Pero necesitarás encontrar la antorcha para ver lo que hay. ¿Ves?



▲ Y así es como llegas aquí. Recolectando esa especie de frutas del suelo.



▲ Es muy fácil de encontrar. Busca una escena que se parezca a ésta, directamente al sur de la mina donde encuentras el martillo. El truco consiste en explorar cada rincón.

Análisis

¿Pool a tres bandas?

Pool Hustler

Disponible: Sí
Precio: 7.990 pesetas

Jugadores: 1-2
Editor: Sunsoft

Fabricante: Sunsoft
Distribuidor: Infogrames

Compatible con: Tarjeta de memoria/ Pad analógico

¿Por qué proliferan tanto los juegos de billar? ¿Se trata de una conspiración para acabar con los bares del país?

Por qué molestarse si es mucho más divertido jugar en un bar? Una idea muy común que siempre suele venir a la mente cada vez que nos encontramos ante un juego de billar americano. *Pool Hustler* pretende ser diferente.

Pool Hustler intenta ser divertido. Pero, digamos que no consigue demasiado llegar a su objetivo. Es imposible. ¿Por qué? Como todo el mundo sabe, el billar americano es un deporte al que se suele jugar después de practicar ese otro deporte popular de bar: el levantamiento de jarra de cerveza en barra libre. Las partidas suelen durar unos cuantos minutos. Luego te echan de la mesa y le toca el turno a otros. Pero el mundillo que quieren recrear los chicos de Sunsoft no es exactamente ese. En su versión de una noche de copas en The Bush, los humanos no existen, sólo unos extraños tacos flotantes haciendo lo propio por toda la mesa de billar. Y está claro que los adversarios de la computadora no han bebido lo suficiente, porque se toman su tiempo pensando sus tiradas. Es como jugar solo al ajedrez en un pequeño ordenador que casi no tiene batería. Un poco aburrido y frustrante.

Hablemos de pool

Sí, la acción en la mesa es excelente, teniendo en cuenta que se trata sólo de *pool*. Sí, jugar por dinero y apostar a algunas tiradas es divertido. Sí, es posible que este juego tenga más versiones de billar americano de lo podrías imaginar. Pero el triste hecho es que no es más que *pool*. PSP

«Sí, la acción en la mesa es excelente. Sí, jugar por dinero es divertido... Pero, no es más que billar americano»



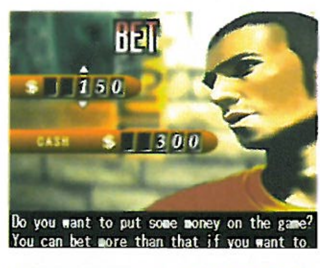
▲ Si juegas bien, alguien va y te dice lo bien que juegas. Bueno... es un detalle de agradecer ¿no?



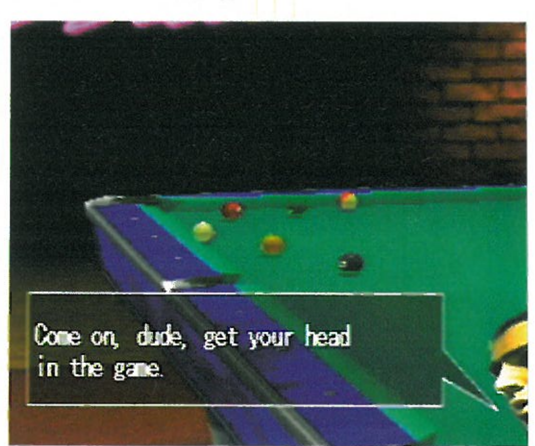
No es tan fino como el *Actua Pool* de Gremlin, pero aun así se trata de un simulador de *pool* bastante decente... siempre que te guste el billar americano. ¿Desaparecerán los bares ante tanto título de billar?

A FAVOR	EN CONTRA
⊕ Las bolas giran y hacen buenas carambolas	⊖ Ambientación nula
⊕ El argumento es bastante emocionante... ejem... dentro de lo que cabe	⊖ Parecen bolas encima de una mesa. Desde luego, es lo que son
⊕ Hay un montón de juegos diferentes. Prueba el Mosconi Mads	⊖ ¿*Pool* para PlayStation? ¿Realmente hacía falta tanta molestia?

Puntuación 70 %







▲ ¿No te pone del hígado ver a gente que sale con ese tipo de cosas? Métele unos cuantos cacahuetes en la cerveza, para que se entretenga un rato. Pobrecillo.



Hagan sus apuestas...

● Aquí tu oponente, la CPU, se va a poner un poco gallito y te restregará por la cara su fajo de billetes.



▲ Si el hombre te arroja el guante, agáchate y recógelo. Que vea que no te asustas.

DO YOU BET? YES
CASH AVAILABLE
$ 150 NO
If you sink the 4 ball in this pocket, you win the bet.

▲ Tampoco pide mucho. Tranquilo, unos sorbitos de cerveza para apagar la sed y lo demás es pan comido.



▲ Oh, oh. Claro después de tantas bravuconadas, ahora no hay quien pague un taxi. ¿Dónde habrán puesto la máquina tragaperras?

◄ ¿Qué? ¿Va quedando claro? Pagas una partida, la bolsita de patatas y te guardas un poco para el taxi.

Un nuevo deporte salta a la palestra

Dodgem Arena

Disponible: **Sí**
Precio: **8.995 pesetas**

Jugadores: **1-2**
Editor: **Black Friar**

Fabricante: **Formula**
Distribuidor: **Media Connection Ibérica**

Compatible con: **Dual Shock/ Link cable (Enlace)**

El terreno de juego

● *Dodgem Arena* tiene lugar en el mundo del deporte del futuro, en el que las partes centrales de los campos de fútbol han sido sustituidas por campos metálicos y las porterías se mueven tanto que hasta el mismísimo Rivaldo pasaría apuros.



▲Ahí está la portería. Apunta con el disco y dispara. Si antes no te dan un mamporro...



▲ Hay magníficos *power ups* por todo el terreno de juego. Si los disparas cerca de la portería, conseguirás los mejores resultados.

¡Lucha!

● Tratándose de un juego de combate, hay unas cuantas armas interesantes. Por ejemplo, el láser puede ser mejorado pasando por encima del mismo *power up* tres veces. De este modo, creas un láser triple. Como puedes ver, aquí todas las armas tienen efectos únicos.



▲ Los últimos niveles parecen un poco distintos, pero en realidad se trata de la misma idea.



▲ Como era de suponer, el que tenga más puntos cuando el contador marque cero, gana.



▲ Los *power up* que obtienes se acaban pronto si no los usas con un poco de cabeza.

◀ Faltan diez segundos y seguimos ganando. Casi no hay necesidad de recoger ese último *power up*. A menos que quieras deshacerte de algún otro individuo...

Dodgem Arena, con más que un ligero parecido a Wipeout, te ofrece un nuevo deporte

Si tomamos varios géneros distintos y los mezclamos en un bombo, ¿qué saldrá? Pues esto. Podría perdonarse que tras un primer vistazo a *Dodgem Arena* creyeras que alguien ha creado un nuevo *Wipeout*. Lo cual es casi cierto... hasta que empiezas a jugar.

Y ése es el problema. Se parece a *Wipeout*, pero no lo es. Para empezar, no es un juego de carreras. En realidad, se trata de una versión futurista del hockey sobre hielo para múltiples jugadores, que se escabullen con facilidad. ¿Cuesta entender? Pues sí.

Tu objetivo es tomar uno de los cuatro discos de goma del generador y correr como un loco por el terreno de juego persiguiendo una portería que se mueve sin cesar.

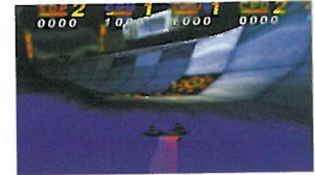
Como cabría esperar, te salen tres rivales. Uno de ellos puede estar controlado por un colega tuyo gracias al modo a pantalla partida o a través de la opción de Enlace *(Link cable)*.

Las partidas constan de tres rondas, cada una más difícil que la anterior mientras el número de discos en juego va disminuyendo de uno en uno. Al final, los cuatro acaban peleando al más puro estilo Mario Kart para hacerse con el disco. Si por lo menos...

Deficiente terreno de juego

La jugabilidad no es su punto fuerte, cierto, pero *Dodgem Arena* consigue ser interesante durante un buen rato. Todo se mueve rápido sin perder su vistosidad. A la vez que la jugabilidad ofrece bastante entretenimiento, especialmente cuando llegas a la ronda final de cada partida.

En fin, es entretenido durante un buen tiempo, pero *Dodgem Arena* no mantiene la atención lo suficiente. ¿Un título entre *Wipeout* y *NHL 99*? Sería una suerte. PSP



▲Las naves tienen muy buen aspecto, la pena es que no están en un título excelente.

«Dodgem Arena es un juego interesante. Todo se mueve rápido sin perder su vistosidad. Y la jugabilidad no está nada mal»

PlayStation Power

Es una lástima que *Dodgem Arena* no te haga jugar religiosamente como todo buen simulador deportivo. Los deslucidos efectos de sonido y la música poco adecuada no ayudan a mejorar las cosas.

A FAVOR	EN CONTRA
⊕ Gráficos vistosos. Exuberantes	⊖ No quiere hacerte jugar una y otra vez
⊕ Controles perfectos con el Dual Shock	⊖ Banda sonora ruidosa. Más pies que cabeza
⊕ En las rondas finales consigue ser adictivo	⊖ Malos efectos de sonido
⊕ Compatible con Link cable	

Puntuación 70%

¡¡Repetimos!!

Poy Poy 2

Disponible: **Marzo**
Precio: **8.400 pesetas**

Jugadores: **1-4**
Editor: **Konami**

Fabricante: **KCET**
Distribuidor: **Konami**

Compatible con: **Tarjeta de memoria/ Multi-tap/Vibration**

Vuelve al ring de lanzamiento y percátate de que las cosas siguen más o menos como estaban

Los particulares lanzadores de rocas, cohetes y troncos del universo PlayStation no se detienen ni para tomar unas vacaciones. Un período de descanso podría servir, no sólo para tostarse al sol, si no para reflexionar sobre la dirección que debe tomar el producto en cuestión.

No hace ni un año que apareció para la gris de Sony un curioso CD en el que se daban cita un espacio delimitado lleno de objetos, (susceptibles todos ellos de volar con intenciones más o menos violentas), cuatro personajillos saltarines, (con sus respectivas energías), y un tiempo limitado, en el que acabar con los enemigos. Aunque el juego no fuera una gozada a nivel técnico o en lo concerniente al desarrollo, sus peculiares combates contenían grandes dosis de diversión (sobre todo en la opción de cuatro jugadores). Gracias a esta sencillez y humildad de planteamientos, nos robó un pedacito de nuestro corazón.

No ha pasado ni un año y los tenemos de nuevo entre nosotros. Las cosas no han cambiado demasiado. Cierto es que se ha incluido algún que otro modo de juego (más que de juego, de explicación del mismo, pero en inglés puro y duro), se ha potenciado la capacidad de ataque de los lanzadores con nuevos y rotundos golpes especiales y se ha refinado (un poquitín) el apartado gráfico y sonoro. Pero la cosa sigue igual y *Poy Poy 2* ofrece la misma diversión y el mismo aburrimiento que su antecesor.

Si en la primera parte jugar solo acababa siendo bastante aburrido y sin sustancia, a medio plazo, en esta segunda entrega ocurre exactamente lo mismo. Si, por el contrario, te metías de lleno en una partida a cuatro bandas con tres colegas más, la cosa se convertía en una experiencia llena de emociones, tensiones y, sobre todo diversión, igual que ocurre en *PP2*.

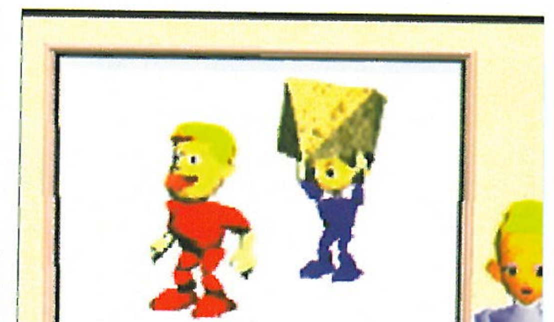
No estamos ante un juego desdeñable, todo lo contrario. El problema estriba en que su planteamiento y su apartado técnico no dan mucho más de sí. La sencillez reflejada en estos dos aspectos puede llevarte al aburrimiento, no sólo en el campo de la jugabilidad, sino también en el visual. O sea: sencillo y directo. Pero ¿quizá insuficiente? PSP



◄ En esta última entrega, se han incluido un montón de personajes nuevos. Todos dispuestos para el ataque.







▲ Esta curiosa azafata te explicará, con todo lujo de detalles, la metodología del juego. Lástima que no hable castellano.

PlayStation Power

Poy Poy sigue siendo divertido para cuatro jugadores y, a la larga, aburrido para un solo jugador. Es en cierto modo original pero ¿hacía falta una segunda entrega?

A FAVOR	EN CONTRA
⊕ El modo cuatro jugadores	⊖ Más de lo mismo
⊕ El planteamiento es original	⊖ El planteamiento era original en la primera entrega
⊕ Los nuevos ataques	⊖ Jugar solo es aburrido a medio plazo

Puntuación 75 %

Tírate los trastos a la cabeza

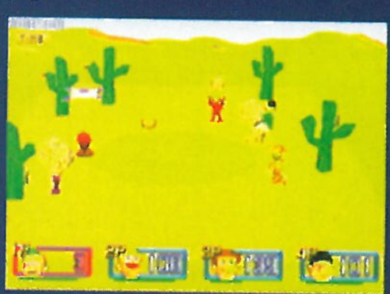
● Una de las aportaciones más interesantes de esta segunda entrega es el innumerable catálogo de lanzamientos especiales que hay a tu disposición. Una vez que tengas un objeto entre tus manos, no dudes en usar el botón R1. Esta capacidad irá disminuyendo, pero mientras se mantenga verás aparecer ante ti una lluvia de estrellas, un trueno, una piedra que persigue incesantemente a un adversario, etc.



▲ Aquí tienes una larga lista de golpes especiales. Todos ellos estarán a tu disposición al empezar el juego.



▲ Tormenta en el hielo.





▲ El aspecto gráfico es, en general, sencillo pero directo.

◄ La barra de energía, situada bajo la jeta de los lanzadores, te indicará en todo momento la posibilidad, o no, de usar tu lanzamiento especial.

ProPinball Big Race USA

Disponible: **Sí**
Precio: **7.995 pesetas**

Jugadores: **1-4**
Editor: **Empire**

Fabricante: **Empire**
Distribuidor: **Dinamic Multimedia**

Compatible con: **Tarjeta de memoria/ Pad analógico/Vibration**

Por fin llega a nuestra querida consola un pinball en toda regla. Pero ¿será suficiente con una única mesa, por completa que ésta sea?

El apasionante mundo del *pinball* no ha tenido demasiada fortuna en sus esporádicas apariciones en la gris de Sony. Los chicos de Empire están dispuestos a darle la vuelta a la tortilla y atacan con *ProPinball Big Race USA*, una auténtica propuesta para profesionales de la máquina del millón.

¿Quién de vosotros no ha jugado alguna vez al *pinball* de Windows? Si aquel sencillo «millón» ofrece bastantes momentos de diversión, ¿cómo no nos va a divertir un tablero lleno de retos, objetivos y efectos? Eso es exactamente lo que encierra *ProPinball Big Race USA*.

Los que conozcáis la mecánica de estos artefactos de bar, sabréis que en ellos se propone un súper objetivo al que sólo se llega consiguiendo los diferentes mini retos que lo componen.Deberás iluminar las ciudades más importantes de la geografía norteamericana. Para ello, la bola tendrá que cumplir, a su vez, ciertos mini objetivos propuestos en el tablero (gracias a la iluminación de diferentes flechas) o en el marcador (mediante unos gráficos sencillos pero muy realistas). Estos mini objetivos serán de todo tipo, desde llenar un taxi de pasajeros, pasando por perseguir y destruir coches, (montones de coches) a través de una carretera secundaria americana, hasta ir de compras, subir por todas las rampas del tablero, acertar todas las dianas, etc.

El apartado técnico es irreprochable. Dota a cada elemento del volumen y del peso necesarios (mucha atención a la bola). Utiliza el color y la iluminación de una manera excelente. La cosa promete. Además, se ha incluido la posibilidad de jugar cuatro jugadores de manera consecutiva. También podrás colocar la mesa a tu gusto, gracias a las perspectivas opcionales y a la posibilidad de aumentar la resolución de la imagen. Estás ante el mejor *pinball* para PlayStation.

Sólo se nos ocurre un aspecto que pueda ensombrecer la valoración final: la poca diversidad de tableros. De hecho, Empire únicamente ofrece un tablero sobre el que jugar. Es cierto que es muy completo y variado, pero los amantes de las opciones se sentirán un poco decepcionados. Es una lástima, aunque, de todas formas, no resta demasiados puntos a un excelente programa, divertido y lleno de retos. PSP



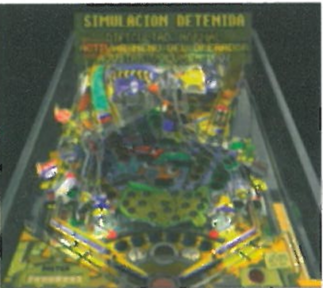
***Big Race USA* es, sin lugar a dudas, el mejor simulador de la máquina del millón para la gris de Sony. El realismo, la cantidad de retos y su perfección técnica lo elevan hasta cotas impresionantes. Su único punto negro: la nula variedad de tableros.**

A FAVOR	EN CONTRA
Muy divertido	Un tablero es poco
Lleno de retos y posibilidades	¿Para cuando un Pad adaptable?
Su apartado técnico es fenomenal	
Jugar cuatro de forma consecutiva da mucho de sí	

Puntuación 83 %



◀ **Empire ha tenido en cuenta el mercado hispano y ha traducido todos los textos al español.**





▲ **Curioso menú de opciones. *Wellcome to the pub.***

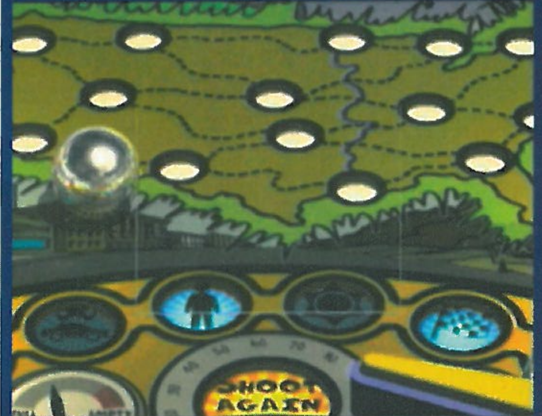
◀ **Nuestro querido y único tablero: completo y colorido, pero lastimosamente único.**

No te pierdas ni n solo

● Una de las posibilidades que ofrece este producto de Empire es la opción de acercarte a todos los rincones de la mesa gracias a la utilización de un fenomenal *zoom*. Con él podrás contemplar y estudiar los puntos más conflictivos del circuito. Una excelente idea.



▲ **Deberás llenar este curioso taxi de pasajeros y completar, de esta manera, uno de los mini objetivos.**





▲ **Desde esta perspectiva, la bola tiene un aspecto insuperable.**

◀ **Tu súper objetivo: iluminar los huecos del mapa.**

Funcionalidad contundente

Kensei: Sacred Fist

Disponible: **Marzo**
Precio: **N/D**

Jugadores: **1-2**
Editor: **Konami**

Fabricante: **Konami**
Distribuidor: **Konami**

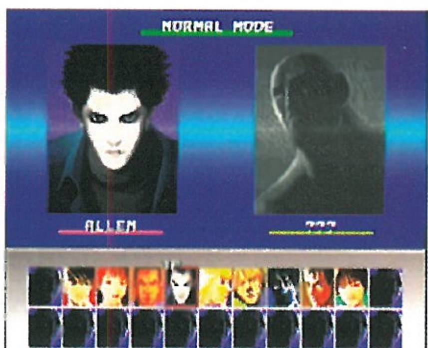
Compatible con:
Tarjeta de memoria

Chicos y chicas malos

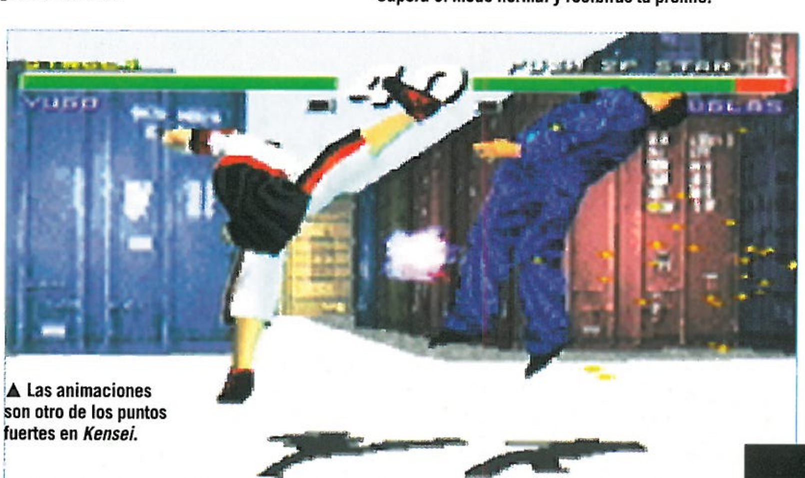
● En *Kensei* se dan cita 22 luchadores diferentes. A cuál más variopinto, y todos ellos representando a un país. En un principio, dispones únicamente de nueve luchadores, que irán aumentando a medida que completes el modo normal. La solidez y las animaciones de estos personajes son su punto fuerte.



▲El diseño de los personajes es muy eficaz. No tienen demasiados detalles pero su solidez es digna de mención.



▲ Nueve personajes en un principio, ampliables a 22. Supera el modo normal y recibirás tu premio.



▲ Las animaciones son otro de los puntos fuertes en *Kensei*.

Escenarios: ¿simples o eficaces?

● Uno de los temas que tendrá una mayor controversia será el que hace referencia a los gráficos creados para los escenarios. Su extremada sencillez y simplicidad irritará a los más exigentes. Nosotros creemos que un poco más de «trabajo» no hubiera estado nada mal. Pero la pregunta es: ¿se hubiera conseguido una sensación tan elevada de tridimensionalidad con unos gráficos llenos de detalles? Creemos que no.

¿Puede un beat 'em up conseguir una excelente jugabilidad si sustituye espectacularidad por funcionalidad? Konami afirma que sí

Los chicos de Konami han demostrado en repetidas ocasiones que forman parte de una de las compañías desarrolladoras más importantes del mundo. Nadie puede negarles la calidad que confieren a sus productos, ni el excelente resultado que reciben por parte de público y crítica. Pero hay otro factor que determina la personalidad de este gigante nipón. Hablamos, por supuesto, del riesgo.

Son pocos los que se han atrevido a lanzar juegos de fútbol (como la saga *ISS Pro*), en la que se ha reinventado una mecánica en favor de una mayor jugabilidad. Nadie como Konami para mostrar al público un concepto de juego tan complejo como el que supone *Metal Gear Solid*, y conseguir a su vez una de las joyas más preciadas del catálogo PlayStation. Si a esto le sumamos la originalidad de las dos partes de *Poy Poy*, acaba convirtiéndose en él auténtico talón de Aquiles del producto. La valentía de sus creadores está asegurada.

Con estos antecedentes era de suponer que Konami no se conformaría con crear un juego de lucha y ya está. En su primera incursión



▲ Otra muestra de la excelente movilidad por el escenario que ofrece *Kensei*.

en el mundo del mamporro, irrumpe con una contundencia inusual, amparado por estas dos características: directo y sencillo.

Directo a la yugular

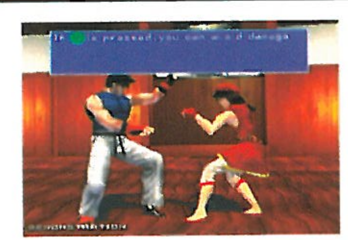
¿Por qué estamos hablando de un juego directo? Porque sus creadores se han centrado básicamente en lo que cuenta: los combates. En *Kensei*, no disfrutarás de grandes y espectaculares presentaciones. Ni de fantásticas y fenomenales repeticiones. En *Kensei*, el objetivo fundamental es la jugabilidad (cómo no viniendo de Konami). Estamos ante un juego tan directo que incluso la carga de un nuevo enemigo se realiza en el mismo momen-



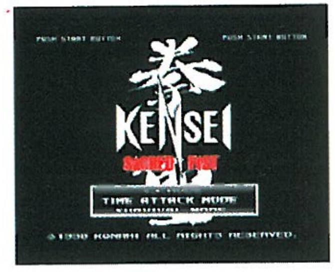
▲ Quince escenarios con un único objetivo: la contemplación de una lucha sin cuartel.



▲China es uno de esos espacios que ya empiezan a repetirse con demasiada facilidad en este tipo de juegos.



▲ La máquina se dedicará, automáticamente, a mostrarte las particularidades de la lucha.



▲ La sencillez del producto se hace más patente una vez te introduces en el menú de opciones.



▲ Menudo castañazo ha recibido el chaval. La caída puede enviarle al hospital de golpe.

▲ En *Kensei* han conseguido una acción completamente tridimensional.

to de acabar el combate, en lugar de ofrecer las típicas fotos de los dos adversarios. Gracias a este sistema, se consigue no perder demasiado tiempo, aumentar las ansias de lucha y evitar que los jugadores se den un respiro.

No pienses ni por un momento que esta medida de Konami te desanimará. Una vez te encuentras inmerso en su fenomenal jugabilidad, la cosa cambia de tercio y desearás que todos los juegos de lucha se dejen de florituras y vayan directos al grano.

Maravillosa sencillez

Es muy difícil encontrar, hoy en día, un juego en el que la sencillez se convierta finalmente en una virtud. Y esto es lo que le sucede a *Kensei.*

Lo primero que te llevará a pensar en este concepto serán los escenarios. Disfrutarás de algunos de los entornos más directos y eficaces que jamás hayas visto. Seguramente preferirás algo más trabajado y colorista pero, no procedería dentro de la filosofía del juego.

Los personajes son sencillos y están faltos de detalles. Pero también son impresionantemente sólidos y gozan de exquisitas animaciones. Los golpes que dan los luchadores no destacan por su espectacularidad sino por su variedad y sencillez de ejecución. Este apartado, el de los golpes, es uno de los puntos fuertes del programa. Su realización es tan sencilla y directa, y su consecución es tan realista y con tantas posibilidades, que investigar en el menú de movimientos se convertirá en una auténtica obsesión para los más perfeccionistas.

Excelente primera incursión

Es posible que entre los comentarios de este juego se insista en demasía sobre su sencillez. Pero *PlayStation Power* afirma que se trata de uno de los mejores *beat 'em up* para PlayStation. Ya sabemos que puede resultar excesivamente simple, en lo que a la cuestión visual se refiere, y también que está falto de golpes espectaculares. Pero es tan directo, tiene montones de golpes, personajes sólidos y recrea una maravillosa sensación de tridimensionalidad, que nos encanta. No es *Tekken 3.* Es *Kensei.* PSP



La primera incursión de Konami en el mundo de los *beat 'em up* no podía ser más alentadora. Es un juego sencillo pero directo. Es sobrio y variado. No es *Tekken 3*, pero nos encanta. Puede que en un primer contacto no te parezca genial, pero si profundizas...

A FAVOR	EN CONTRA
3-D auténticos	Escenarios simples
La solidez de los personajes	¿Gustará a los amantes del espectáculo?
La variedad de golpes	
Excelentes animaciones	
Fenomenal modo Versus	

Puntuación 90%



▲ Debe de haber perdido unas cuantas muelas después de este golpe.



▲ La caída de Roma. También en *Kensei.*

Practica sin descanso

● *Kensei* no es un producto que destaque por la cantidad de opciones que ofrece. Pero hay una que es indispensable para avanzar en el juego y sobre todo para percatarte de que cada luchador esconde innumerables y contundentes golpes. No dudes en visitar la sesión de entrenamiento.



▲ La barra de iconos inferior muestra los movimientos ejecutados. ¿Te suena?



▲ Aquí tienes el inacabable listado de golpes.

Análisis

Regreso al futuro

Bloodlines

| Disponible: **Abril**
Precio: **N/D**

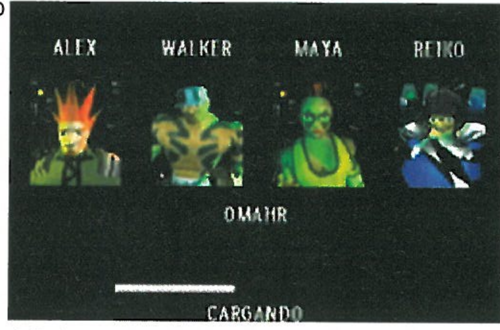
| Jugadores: **1-4**
Editor: **Sony**

| Fabricante: **Radical Entertainment**
Distribuidor: **Sony**

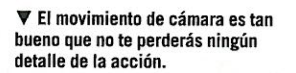
| Compatible con: **Tarjeta de memoria/ Pad analógico/Vibration/Multi-Tap**

El cuarteto de la muerte

● Lo mejor de este producto de S.C.E. es la posibilidad de diversión para cuatro jugadores simultáneos. Como sucede siempre en este tipo de juegos, no hay nada más divertido que compartir las crueles batallas con colegas.



▲ Machaca a tus colegas sin compasión.



▼ El movimiento de cámara es tan bueno que no te perderás ningún detalle de la acción.





▲ La presentación es una excelente combinación de violencia devastadora y misticismo futurista.



▲ Una vez consigues el preciado objetivo, tu personaje posará triunfalmente.



▲ Estos anillos luminosos son los auténticos reyes de la función.

Olvídate de las traperas y de las plazas situadas en las barriadas de la ciudad. Los gamberros del futuro tienen un nuevo foro en el que descargar la adrenalina

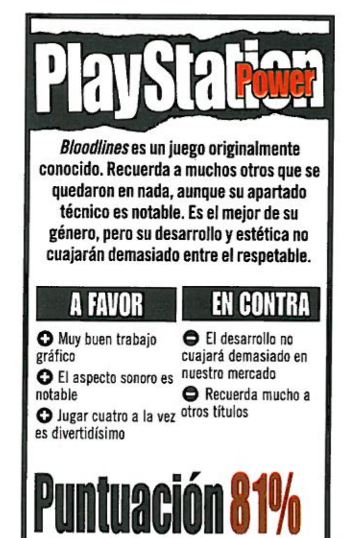
Bienvenido al futuro! Un lugar donde la gente poco civilizada dirime sus diferencias practicando un deporte entre lo salvaje y la estrategia (más de lo primero que de lo segundo). Un lugar en el que la palabra soez, los golpes sádicos y los pisotones de cráneo están a la orden del día.

Esto es, más o menos, lo que ofrece *Bloodlines*. Imagínate un lugar que se asemeja a un *ring* de boxeo, pero más amplio y con diferentes niveles de acción. Imagina también que en este particular espacio se encuentran esparcidos unos cuantos haces de luz. Supón que en esta curiosa habitación se dan cita de dos a cuatro luchadores, que parecen sacados de una versión año 2500 de *Mad Max*. Supón también que estos aguerridos luchadores tienen como objetivo primordial iluminar los haces de luz con su color. Para ello deberán utilizar todas las estratagemas posibles. El juego sucio que pase por sus retorcidas mentes para alzarse con la victoria final está permitido.

Como puedes comprobar, *Bloodlines* se enmarca dentro del género llamado deportes del futuro, en el que ya se dieron cita títulos como *Blastchamber*, *Dead Ball Zone* y compañía. Estos juegos intentan crear escuela aunando un planteamiento más o menos original, con una estética absolutamente futurista. El resultado final de casi todos ellos es interesante, pero no acaba de triunfar en un mercado en el que el fútbol y el baloncesto son los auténticos reyes.

Es de suponer, pues, que *Bloodlines* sufra la misma fortuna que los anteriormente mencionados. ¿Quiere esto decir que estamos ante un producto de baja calidad? Para nada. Este CD desarrollado por Radical Entertainment contiene muchos puntos de interés. En primer lugar, su apartado técnico es notable, tanto su diseño gráfico, que crea una atmósfera de lo más apocalíptica, como su aspecto sonoro: músicas cañeras, sonidos contundentes e insultos descarados (lástima que sean en inglés). Todo ello lo convierte en una gozada para los sentidos. Todavía más, si tenemos en cuenta los maravillosos movimientos de cámara que siguen a la perfección la desenfrenada acción, sin las típicas brusquedades propias de este tipo de juegos.

En cuanto a jugabilidad, *Bloodlines* comete los mismos errores que otros títulos del género. Si juegas solo, te divertirás un ratito; si estás con otro colega, la adicción aumenta. Pero si eres de los afortunados poseedores del preciado Multi-Tap y, además, tienes tres colegas dispuestos a engancharse al Pad, el juego llega a cotas de diversión insospechadas. PSP



PlayStation Power

***Bloodlines* es un juego originalmente conocido. Recuerda a muchos otros que se quedaron en nada, aunque su apartado técnico es notable. Es el mejor de su género, pero su desarrollo y estética no cuajarán demasiado entre el respetable.**

A FAVOR	EN CONTRA
⊕ Muy buen trabajo gráfico	⊖ El desarrollo no cuajará demasiado en nuestro mercado
⊕ El aspecto sonoro es notable	⊖ Recuerda mucho a otros títulos
⊕ Jugar cuatro a la vez es divertidísimo	

Puntuación 81%

Global Domination

Disponible: **Marzo**
Precio: **7.990 pesetas**

Jugador: **1**
Editor: **Psygnosis**

Fabricante: **Psygnosis**
Distribuidor: **Sony**

Compatible con:
Tarjeta de memoria

Prepárate para formar parte del ejército más poderoso del planeta. ¿Soportarás la presión, novato?

Psygnosis quiere entrar con buen pie en el último año de este milenio. Por esta razón, lanza al mercado de la PlayStation un programa de estrategia que parece acoplarse a la perfección a la filosofía de la máquina gris.

La estabilidad del planeta está amenazada. La mayoría de gobiernos han caído bajo el peso de su propia inoperancia. Es el momento de tomar cartas en el asunto, y tú, como nuevo miembro del ejército ULTRA (respuesta táctica organizada), el ejército secreto más poderoso de la Tierra, deberás dirigir las operaciones bélicas y preservar, de esta manera, la paz de nuestro querido planeta.

Este es el argumento que ofrece *Global Domination*, uno de los últimos juegos de estrategia para la Play. Pero si piensas que se trata de otro *Command & Conquer*, estás muy equivocado. Este nuevo CD de los chicos de Psygnosis propone un planteamiento algo diferente al de la saga más famosa de estrategia.

Lo que te sorprenderá en primer lugar será la pantalla en la que se sitúan los conflictos. Olvídate de los terrenos limitados que van descubriéndose bajo una negra capa. En este CD, tu campo de batalla es todo el planeta Tierra. Podrás girar sobre él, acercarte o alejarte, para tener un dominio total de la acción. Además, el sistema de control difiere un poco del creado para otros juegos del género. *GD* te permite controlar casi toda la acción, o por lo menos las necesidades más importantes, usando únicamente el Pad (asigna a cada botón una función en concreto). Este sistema, que en principio puede crearte confusiones, a la larga, cuando memorices cada función, te permitirá una acción más ágil y desenvuelta, muy cercana al estilo arcade. ¿Quiere esto decir que no existen los menús desplegables? Desde luego que no. Sí existen, pero no tienen la importancia que se les da en otros productos similares.

Si hemos usado la palabra arcade no ha sido gratuitamente,la acción será tan frenética que pensarás que te han cambiado el programa. En las situaciones de batalla más intensas puede que pierdas un poco el norte y te cueste resituarte. La mejor solución es repetir la primera misión hasta que domines todos los intríngulis del asunto y no te superen las situaciones comprometidas.

Con 20 misiones iniciales, la posibilidad de crear las tuyas propias, sobre todo, con una acción que te permitirá controlar los cinco continentes simultáneamente, *Global Domination* se convierte en uno de los juegos de estrategia más interesantes del catálogo PlayStation. PSP

PlayStation Power

Global Domination sigue las directrices de la Play. A saber: intenso, variado, rápido y con un control total de la acción. Quizá no guste a todo el mundo, pero sólo hay que darle una segunda oportunidad para descubrir lo bueno que es.

A FAVOR	EN CONTRA
El sistema de control permite un dominio casi total de la acción	El sistema de control te costará un poco de dominar
El apartado técnico es genial. Sonidos, gráficos y voces te meterán de lleno en la acción	Puede que el concepto no guste a todo el mundo
Está todo en castellano, a excepción de algunas voces que aparecen subtituladas	¿Son suficientes 20 misiones?

Puntuación 85%

Hollywood en tu Play

En el juego se han incluido secuencias de vídeo que te ilustran y te introducen en la acción. Si a ello le sumas unos gráficos más que aceptables y, por encima de todo, un apartado sonoro espectacular, la dominación puede ser total.



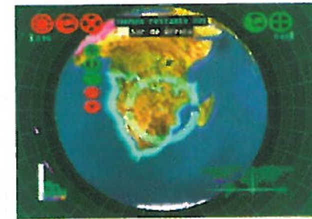
▲ Tus nuevos compañeros de trabajo no te recibirán con los brazos muy abiertos, que digamos.



▲ Las voces de la película están en inglés, pero los subtítulos te permiten seguir la trama con todo detalle.



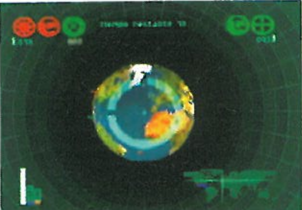
▲ Recibirás información sobre cada una de las misiones en este recuadro. Todita en castellano.



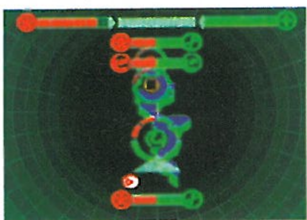
▲ La piel de toro aparece resplandeciente en *Global Domination*.



▲ México está sufriendo un verdadero tormento. ¡Reacciona chaval!



▲ Los botones R2 y L2 se convierten en un *zoom* espectacular.



▲ Cada país tiene su propio arsenal de ataque y defensa representado por estos iconos.

Una agradable sorpresa

The Granstream Saga

Disponible: Febrero
Precio: 6.990 pesetas
Jugador: 1
Editor: ARC Entertainment
Fabricante: Shades
Distribuidor: Sony
Compatible con: Tarjeta de memoria/ Pad analógico/Vibration

Que no falte el manga

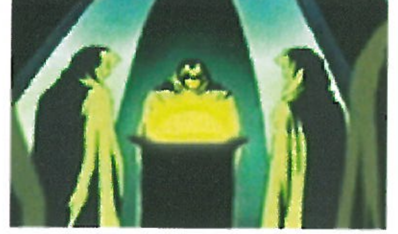
● *The Granstream Saga* te obsequia con un montón de secuencias de animación made in Japón. Éstas lograrán introducirte todavía más en el fenomenal argumento del juego. Un gran acierto por parte de sus creadores.



▲ Aquí tienes la versión *manga* de los protagonistas.

▼ Uno de los cuatro continentes flotantes.

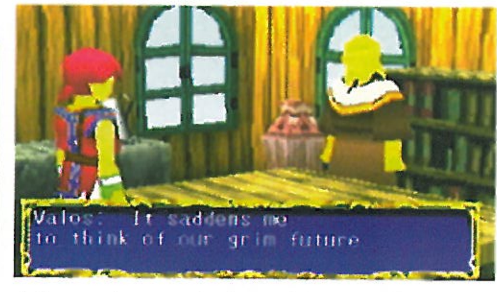




▲ Los sabios, conocedores de todos los secretos.



▲ La aventura empieza en esta especie de cabaña del tío Tom.



▲ Como puedes comprobar, la cara de los personajes es uno de puntos débiles del juego.



▲ Los enfrentamientos son mucho más activos que en la mayoría de RPG.



The Granstream Saga hace su aparición y, sin hacer demasiado ruido, ha demostrado que con humildad y buenas ideas se pueden conseguir grandes cosas

No es demasiado habitual que un juego de excelente calidad aparezca de pronto, y sin avisar, en el universo PlayStation. Normalmente estos juegos se anuncian a bombo y platillo con meses de antelación.

The Granstream Saga no ha venido precedido de grandes noticias en la prensa especializada, publicidad anticipada o análisis previos. Pero la aparición de esta verdadera maravilla hará temblar a los número uno del momento.

Este juegazo, creado por los chicos de Shades, utiliza una mecánica de RPG que dejará sin habla al personal y garantizará muchísimas horas sin dormir a los amantes de los retos y de las aventuras de larga duración.

El joven Eon vive con su padrastro, el arqueólogo Valos, en uno de los cuatro continentes flotantes que forman el planeta. Pero algo está sucediendo y estas singulares tierras están empezando a hundirse en la nada. Como no podía ser de otra manera, tú serás el encargado de restablecer la tranquilidad en los cuatro territorios.

Esta es la base de un extensísimo argumento que te llevará a través de estos cuatro continentes llenos de peligros y de retos. Podrás atravesar los cielos montado en naves piratas, teletransportarte gracias a fabulosas magias, luchar contra enemigos infames, hablar con montones de personajes y un sinfín de posibilidades más. Y todo ello a través de un entorno gráfico de lujo, por el que podrás moverte con toda libertad, sin ser un auténtico 3-D. Si bien es cierto que todos los decorados derrochan colorido, que las texturas son fenomenales y que la utilización de los efectos de luz es magistral, no podemos decir lo mismo de los personajes. Son demasiado sencillos, sobre todo en lo que a sus caras se refiere.

El otro gran problema, y que para muchos será insalvable, es el de la comunicación. Como sucede en todo buen RPG, el intercambio de impresiones entre los personajes es uno de los factores vitales. En *The Granstream Saga* hay un montón de textos sí, pero están todos en inglés. ¡Noooooo! Este factor puede desalentar a muchos consoleros que, aunque tengan un nivel respetable de la lengua de Shakespeare, perderán algunos matices por el camino. Una verdadera lástima, y quizá un lastre demasiado pesado para un juego de rol. De todas formas, insiste y disfrutarás durante horas de este título. PSP



Estás ante una de las más agradables sorpresas para la Play de los últimos tiempos. Argumento genial, gráficos estupendos, música brillante, jugabilidad a tope... Lástima que no esté traducido al español.

A FAVOR	EN CONTRA
⊕ Un argumento de película	⊖ ¿Por qué no lo han traducido?
⊕ El apartado gráfico es, en líneas generales, estupendo	⊖ La cara de los personajes es insípida (por no decir algo peor)
⊕ No pararás de jugar ni un minuto	
⊕ La música parece creada por Mozart	
⊕ La inclusión de secuencias de anime	

Puntuación 90%

Runnig Wild

Disponible: **Marzo**
Precio: **6.990 pesetas**

Jugadores: **1-4**
Editor: **Universal Studios**

Fabricante: **989 Studios**
Distribuidor: **Sony**

Compatible con: **Tarjeta de memoria/ Pad analógico/Vibration/Multi-Tap**

¿Te gustaría convertirte en una bestia y alcanzar velocidades de vértigo, mientras pisoteas a otros bichejos de tu calaña?

En PlayStation hemos visto todo tipo de competiciones de velocidad. Coches de Formula 1, veloces turismos, resistentes 4X4, naves voladoras, etc. Todos y cada uno de ellos se han partido los piños en nuestra querida consola gris. Pero hasta ahora nunca habíamos disfrutado de una competición, en la que sus participantes se impulsan gracias a sus poderosas extremidades.

Estamos ante una propuesta original y, hasta cierto punto, innovadora. La posibilidad de ver a algunos animales persiguiéndose entre sí a velocidades de vértigo es, sin lugar a dudas, una manera diferente de ver los simuladores de carreras. Pero ¿qué sucede cuando superas la sorpresa de los primeros minutos? Pues que *Running Wild* se convierte en un producto entretenido y poco más.

Running Wild, aparte de su original planteamiento previo, ofrece las mismas posibilidades que puedes encontrar en un juego de carreras más o menos competente. A saber: campeonato, entrenamiento, posibilidad de competir cuatro jugadores a la vez (lo mejor del juego), repeticiones, etc. Hasta aquí bien.

Pero si su apartado de opciones es más o menos correcto, es en el campo técnico en el que *Running Wild* tiene su verdadero talón de Aquiles. Su aspecto gráfico está completamente trasnochado. Los circuitos no están demasiado detallados y, aparte de tres o cuatro cambios de nivel, el color acaba siendo lo que te permitirá distinguir entre una fase y otra. Lo mismo sucede con el apartado sonoro. Gracias a la inclusión de algunos sonidos emitidos por los salvajes participantes, la cosa mejora un poquito, pero no pasa del aprobadillo. Si a esto le sumas un control no demasiado intuitivo, sólo podemos calificarlo como correcto.

Correcto es el adjetivo ideal para definir este producto. Un juego que ofrece diversión a corto plazo y que la pierde a medio; que sólo aumenta en entretenimiento con la posibilidad de enfrentar hasta cuatro jugadores simultáneos entre sí. ¿Rápido? Sí. ¿Repetitivo? También. PSP

PlayStation Power

***Running Wild* es un juego original de planteamiento y entretenido en los primeros compases. Es rápido, pero demasiado repetitivo. ¿Lo mejor? La pantalla partida para cuatro jugadores.**

A FAVOR	EN CONTRA
+ Su original planteamiento	− El apartado gráfico es sólo correcto
+ La posibilidad de jugar cuatro a la vez	− El apartado sonoro es sólo correcto
+ El diseño y la elección de los participantes	− El control es poco intuitivo
	− Si no fuera por la inclusión de cuatro jugadores simultáneos, sería algo aburrido

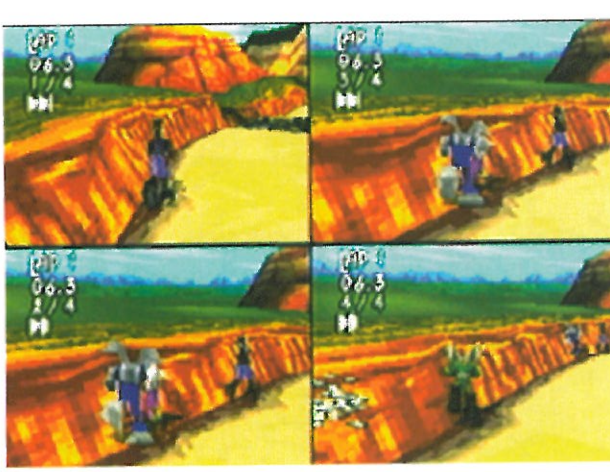
Puntuación 75%

Cuatro, como dios manda

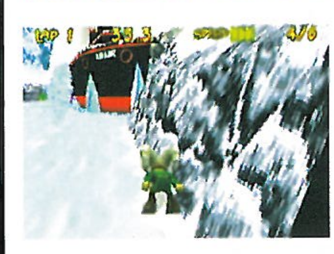
● Por fin alguien se ha dignado a desarrollar una opción para cuatro jugadores como mandan los cánones. *Rally Cross* lo intentó sin demasiada fortuna, pero *Running Wild* lo ha conseguido del todo. Puede que se pierda algún detalle en el aspecto gráfico, pero la velocidad se mantiene y la diversión aumenta de manera considerable. ¡Una posibilidad de juego verdgaderamente genial!



▲ Pocos juegos ofrecen, en PlayStation, la posibilidad de competir en una misma carrera entre cuatro colegas.



◀ Y pocos han logrado la diversión que brinda *Running Wild* en el modo a pantalla partida.



▲ En la fase del ártico, los deslizamientos estarán a la orden del día.



▼ La ciudad parece sacada de las pesadillas de Drácula.

Grand Theft Auto

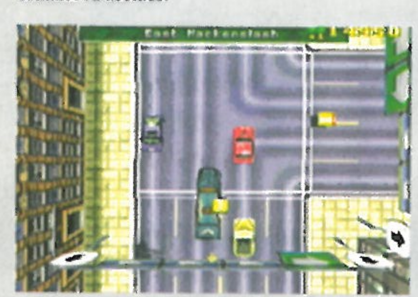
Disponible: **Sí** Precio: **4.990 pesetas**	Jugador: **1** Editor: **Take 2**	Fabricante: **Take 2** Distribuidor: **Proein**	Compatible con: **Tarjeta de memoria**

¡Persecuciones!

● Sólo con huir de la multitud o de la policía local ya deberías tener bastante para enfrentarte a los enormes niveles de *GTA*. Si te pierdes, siempre puedes seguir la flecha amarilla.



▲ Eso podría ser un coche de bomberos, una torre de alta tensión o la escalera mecánica de un hotel extraño. Tú decides.

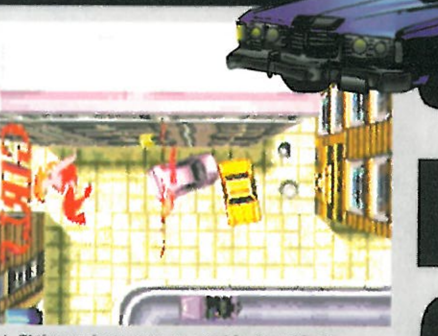


▲ Conducir una elegante y gigantesca limusina por las populosas calles de la ciudad puede ser una auténtica pesadilla.



▲ No pares hasta que se apaguen tus luces, aunque al cabo de un rato tus ojos pueden echar chispas ante unos gráficos tan detallados.

▶ Corre, derrapa y colisiona todo lo que quieras al ritmo de la música más moderna. *Hip Hop, House, Big Beat*, rock y folk.



▲ El tiempo justo para un cambio de vehículo. Aparca el taxi y hazte con ese Lamborghini.



▲ Eso de escapar a pie no es tan rápido, y menos si los polis te andan pisando los talones.



▲ Cambia el aspecto de tu coche para evitar que te reconozca la bofia. Sólo tienes que entrar en ese garaje y darle otra mano de pintura.



Asesinatos, robos, tráfico de drogas... ¿Estamos hablando de un vídeojuego o de un fin de semana de lo más bestia?

G*rand Theft Auto* es un juego extraño. A primera vista, apetece igual que el beso de una serpiente pitón, pero incluye más acción que *Torrente*. Los amantes del crimen divertido virtual están de enhorabuena, porque este juego ya forma parte de la gama Platinum.

Misión imposible

Tras elegir a uno de los ocho personajes de turbios orígenes, empiezas la partida sin un centavo, sin armas y sin vehículo. Puedes recoger la munición que encuentras en las cajas de la calle y, cómo no, robar alguno de los coches que circulan con toda tranquilidad.

Este es el delito más común en *GTA*, y también el más sencillo de llevar a cabo. Sólo debes acercarte a uno a la carrera, pulsar el botón de robo de coche y tu personaje se irá directo al lado del conductor, abrirá la puerta, sacará a estirones al desdichado propietario y se subirá como si tal cosa.

Sigue la flecha hacia los teléfonos, entra en uno y te darán una misión que debes cumplir: robar un coche, hacerte con el trabajo de mensajero de un colega, matar a alguien, entregar bombas o drogas, etc. Hay una amplia oferta de hechos punibles, y de ahí que el juego no esté especialmente recomendado para los más pequeños de la casa (en su momento fue bastante polémico).

Después, debes seguir la flecha de dirección amarilla (siempre te dice adónde debes ir a continuación), que te conducirá a tu objetivo. ¿No vas a gusto? Siempre tienes la opción de robar un coche mejor en cualquier momento de la partida. ¿Eso te aburre? Conduce por encima de la acera y aterroriza a los pobres peatones. ¿Quieres disparar a alguien? Sal del coche y líate a disparos contra esos tipos que parecen presentadores de las noticias y que intentan escapar de tu ataque de locura. Si aciertas, quedarán hechos cisco. Cuando te hayas cansado de hacer de pistolero y hayas llegado a tu destino podrás acceder al siguiente nivel de tu misión. Cada objetivo se divide en cuatro o cinco tramos, y cuando ya los has completado todos, debes volver a los teléfonos para recibir instrucciones nuevas. Vaya, vaya con la vida del criminal. Es más dura que el rostro de un ministro pero más adictiva que las palomitas de maíz. PSP



GTA, con un aspecto que parece sacado de la edad de piedra de los videojuegos, ofrece en cambio acción a raudales para mucho tiempo. Y de paso, puedes quemar un poco de adrenalina. Abstenerse de hacerlo en la vida real.

A FAVOR	EN CONTRA
➕ Complejo, violento y adictivo ➕ Si estás mal de la cabeza y te encantan las pelis de asesinatos, robos y persecuciones, este es tu juego	➖ Proporción de cuadros por segundo ridícula ➖ Gráficos antediluvianos ➖ *Vigilante 8* es algo parecido pero en 3-D ➖ Y lo mismo pasa con *Crime Killer* y *Auto Destruct*



Puntuación 85%

Croc: Legend of Gobbos

▲ Los movimientos de Croc son totalmente predecibles. Ideal para despistados y principiantes.

Disponible: **Sí**
Precio: **3.990 pesetas**

Jugador: **1**
Editor: **Electronic Arts**

Fabricante: **Fox Interactive**
Distribuidor: **Electronic Arts**

Compatible con:
Tarjeta de memoria/Dual Shock

Más héroes de plataformas. ¿Qué tiene Croc que no tenga el listillo de Gecko?

Dejemos las cosas claras. Para los jugadores jóvenes, de menos de 20 años, lo apropiado es una introducción fácil al mundo de los plataformas en 3-D. Lástima que lo más impactante de *Croc* sea lo monótono que es.

Cada uno de los 60 niveles está dividido en cuatro o cinco áreas pequeñas con unos cuantos ítems esparcidos por ahí.

Como cabría esperar, hay cajas por abrir, uno o dos tipos malos, el extraño cristal que debes recolectar y, desde luego, muchísimas plataformas sobre las que saltar. A diferencia de la serie *Crash Bandicoot* puedes correr lo que quieras, pero sólo por dentro de pequeñas y diminutas áreas.

Los niveles son más amplios que en *Crash*, pero no están a su altura. Cada sección del nivel (hay unas tres de promedio) es del tamaño de un campo de fútbol. Y, debido a su falta de espacio, nunca se presenta la duda sobre qué camino tomar. En fin, todo empieza a ser aburrido demasiado rápido.

Limítate a saltar sobre unas cuantas plataformas, recoger una llave o un Gobbo (las cositas peludas que, se supone, tienes que rescatar) y ábrete camino hacia la próxima área cerrada.

Hay poca variedad en los niveles y *Crash* está demasiado al alcance. PSP

PlayStation Power

No es una mala idea, pero *Croc* es demasiado plano y calculador. Es mono, pero, ¿y qué? *Gex 3D* tiene humor, desafío y un objetivo.

A FAVOR	EN CONTRA
Gran animación	Plano y repetitivo. ¿Demasiado fácil?
Mundos vistosos y de fácil exploración	Los mundos son pequeños y la variación de jugabilidad es mínima
Muy agradable si te encantan los cocodrilos	Los aficionados a los plataformas no se impresionarán

Puntuación 65%

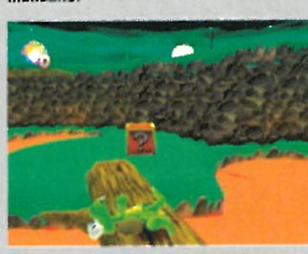
¡Coletazos!



▲ **Deslízate, déjate caer, anda y paséate por el predecible mundo de *Croc*.**



▲ **Más carreras subterráneas, saltos y recolección de cristales. Más bien mundano.**



▲ **Los ángulos de cámara pueden tener una rotación de 360 grados para sentir ese «mundo virtual».**

● No ponemos en duda que *Croc*, con sus ojitos Disney, sus dientes prominentes, su expresión bobalicona y su cartera diminuta es más mono y más peludo que un pollito recién salido del huevo. Es una lástima que sus acciones sean tan predecibles.





▲ **Croc libera a otro indefenso Gobbo y de un coletazo abre la caja para que pueda salir.**

▲ **Lanzar a nuestro héroe verde por el paisaje azul no tiene demasiado sentido, pero es divertido. Es mejor que hagas girar el ángulo de cámara hacia arriba desde abajo para poder ver la joya o los *power ups* que se ocultan sobre la caja. O podrías dejarlo.**

¿Disney endulzado?

Hercules

Disponible: **Sí**
Precio: **3.990 pesetas**

Jugador: **1**
Editor: **Sony**

Fabricante: **Disney**
Distribuidor: **Sony**

Compatible con:
Tarjeta de memoria

¡Que la fuerza te acompañe!

● Además de tener bastante gancho, Hercules tiene tres palabras que funcionan como power up a su disposición, lo cual no está nada mal.



▲ La esencial e invisible espada voladora. Es divertido, tanto como esos tipejos en minifalda.



▲ La espada de los «seis anillos de fuego» hace exactamente lo que dice en la hoja: dispara seis anillos de fuego.

▶ Muy práctico cuando te caen por todas partes, lo que nunca llega a ocurrir aquí porque el juego no está a la altura.



Aunque parezca mentira este juego de plataformas ha conseguido vender suficientes unidades como para formar parte de la gama Platinum

H*ercules* fue un juego que marcó época, rompiendo incluso algunas fronteras. Tenía un elemento singular que no poseía ningún otro título para PlayStation. Por primera vez, un juego basado en una película salía al mercado de la PlayStation antes de alcanzar las pantallas de cine. Pero, aparte de eso, se trata de un juego de plataformas por encima de la media, dirigido fundamentalmente al mercado más joven.

Hercules es un juego de plataformas. Hasta aquí todo es demasiado obvio. Pero el estilo de saltar niveles es un poco más difícil de captar. Ignorando la moda de los clones de *Mario*, los chicos de Disney Interactive han intentado permanecer lo más fieles posible a la película. El resultado es una especie de cruce al 50% entre los viejos juegos de plataformas en 2-D y los programas al estilo *Crash Bandicoot* en 3-D, pero con limitaciones, casi como si la cámara estuviera empujando constantemente con el *zoom*.

Disneylandia

Bueno, volvamos a lo principal. *Hercules* se divide en diez niveles alarmantemente enormes que van desde ambientaciones en el bosque a los callejones de una urbe griega, pasando por el cielo sobre la ciudad. La estética del juego es la que cabe esperar de todo producto Disney. Los gráficos son de una delicadeza encantadora. Y se trata de un juego de plataformas. Y no hablemos de las secuencias de vídeo entre niveles, especialmente dramáticas, pero sacadas directamente de la película.

Aparte de los dos motores del juego, *Hercules* no aporta nada nuevo al género. Recolectas monedas y jarrones a medida que avanzas, los puntos para guardar se colocan ante secciones difíciles, hay mini enemigos protegiendo el final de cada nivel, etc. El único toque sorprendente, que nos emocionó especialmente, fue la presencia de «damiselas maniquíes» colgando de los árboles. Si usas tu espada, sus brazos, piernas y ojos caerán al suelo con cierta gracia. Algo así sorprende en un producto Disney. PSP

PlayStation Power

Aparte de unos cuantos adornos gráficos, podría tratarse de un juego SNES un poco por encima de la media, lo que equivale a un juego de plataformas normal y corriente.

A FAVOR	EN CONTRA
⊕ Un juego a muy buen precio	⊖ Lo de siempre
⊕ Niveles bastante grandes	⊖ No representa un gran desafío
⊕ Tu hermano pequeño se volverá loco	⊖ Algo rutinario
	⊖ Pocos cuadros de animación

Puntuación 61%



Cartas

¡Colabora con PlayStation Power... y demuestra tu MAESTRÍA!

Forum Play

Forum Play es un espacio que tiene cabida para casi todo: trucos, cartas, dudas, sugerencias, secretos, intercambios, preguntas y respuestas... Eso sí, necesitamos de tu colaboración. Tú eres el verdadero protagonista y sin ti, esta sección no puede ser posible. Sí, tú, el que está ahí, deseando que el mundo se entere de que **¡ERES EL MAESTRO DE LA PLAY!**
Deja de quejarte porque no puedes decir lo que piensas, toma papel y boli y escribe a: PlayStation Power, Forum Play, Paseo San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona o envíanos un e-mail a playpower@mcediciones.es explicándonos lo que se te ocurra. Recuerda, como dicen los fans de los *beat 'em up* «a veces es mejor dar que recibir».

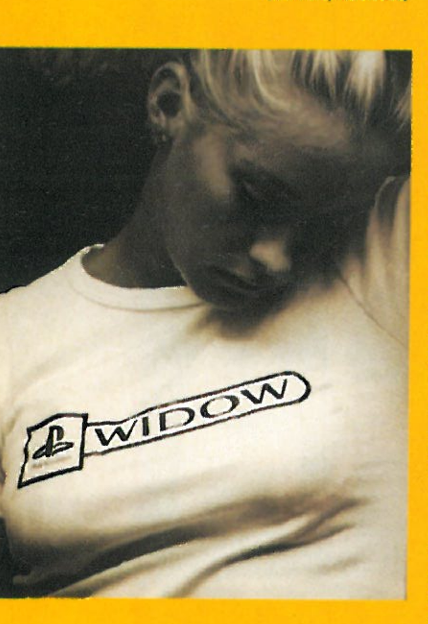
PlayStation's Widow

Hola,

Me llamo Javi y os escribo para preguntaros ¿dónde se pueden conseguir las camisetas que aparecían en un reportaje que publicasteis en *PlayStation Power* hace unos meses? Me refiero, en concreto, a la camiseta en la que se podía leer PlayStation's Widow (viuda de la PlayStation).

Espero vuestra respuesta,

José Javier Méndez Álvarez
(Oviedo, Asturias)



Hola,

Me llamo Luis y me dirijo a vosotros para ver si me podéis informar sobre cómo conseguir las camisetas de PSX que aparecían en el reportaje de *PlayStation Power* número 16 bajo el título *Sexo, mentiras y juegos de vídeo* o si por el contrario sólo forman parte de una campaña publicitaria. Después de esto, sólo me queda deciros que hacéis la mejor revista del género y que el mes se hace muy largo hasta que puedo comprar el siguiente número.

Luis Díaz del Castillo (Granada)



Queridos Javi y Luis, sentimos mucho deciros que las camisetas de PlayStation's Widow a las que ambos hacéis referencia son una creación de los chicos de Sony del Reino Unido, que no se encuentran en nuestro país, y que se venden directamente al consumidor a través de un catálogo. Descartada esta posibilidad, a nuestro modo de ver tenéis dos opciones. O bien os cameláis a alguien que viaje al Reino Unido para que os traiga la camiseta en cuestión o bien convertís a esa viuda de la PlayStation en una adicta a la consola gris, con lo cual ya no se sentirá viuda y, seguramente, tampoco vosotros huérfanos.

Marchando una de sugerencias...

Hola, ¡un saludo a todo el equipo *PSP*!,

Me ha resultado muy raro lo que leí en la página 25 del número 16 de *PlayStation Power*, en la sección de *Noticias*, donde dice «hasta el próximo día 30 de agosto...». ¿No está un poco desfasado?

Por otro lado, me apunto a las sugerencias de Luis Blanco, sobre todo en lo que se refiere a que cambiéis la hoja del concurso. Quiero animar desde aquí a todos los lectores a que escriban pidiendo lo mismo. Ya sabéis: la unión hace la fuerza. Para acabar, una pregunta ¿qué diferencia hay entre los juegos que clasificáis como aventura y los juegos de rol?

Un saludo y muchas gracias,

César Corredor
(Alcalá de Henares, Madrid)

Hola César, como ávido lector de Play-Station Power *ya debes saber que la revista tiene como fecha de salida a la calle el día 15 de cada mes, fecha que se toma como referencia a la hora de redactar las noticias ya que la mayor parte de nuestros lectores se hacen con un ejemplar de* PlayStation Power *en los primeros días de su publicación y ése es el motivo por el cual el artículo estaba redactado en futuro. ¿Qué haces comprando la revista después del día 30, eh? En cuanto a la sugerencia de que la sección de concurso no aparezca en medio de los análisis, ya habrás podido comprobar (una vez más si eres un fiel lector de* PlayStation Power*), que realmente la unión hace la fuerza y ya se ha cambiado el concurso de página. Finalmente, la diferencia entre aventura gráfica y juego de rol es que en el primer género se trata de buscar con quién debes hablar, leer el texto que se te plantea, deducir y actuar (por ejemplo* Broken Sword*), mientras que en los denominados juegos de rol tienes más libertad de movimiento, los diálogos presentan varias opciones y tienes la posibilidad de luchar, pelear, comprar, vender, etc. Son juegos que permiten mucha más acción. Por ejemplo,* Alundra.



Cartas

Buenas a todos,

Nunca antes había escrito a una revista y por eso intentaré hacerlo lo mejor posible. Quisiera felicitar a TODO el personal de esta publicación por su magnífico trabajo. Ya sé que esto lo habréis oído muchas veces pero lo digo en serio; seguid así y llegaréis muy lejos. He visto que respondéis a algunas cartas y a otras no. ¿Es que son algunas cartas más importantes que otras? Yo espero lo mejor de mi revista favorita y por eso sugiero que las cartas en las que se pida alguna recomendación se respondan. No es la primera vez que alguien os pide esto aunque repito: sois los mejores. Por cierto, aquí hay una página Web de Internet muy interesante sobre las consolas (recomendada anteriormente por PSP): www.vandal.net

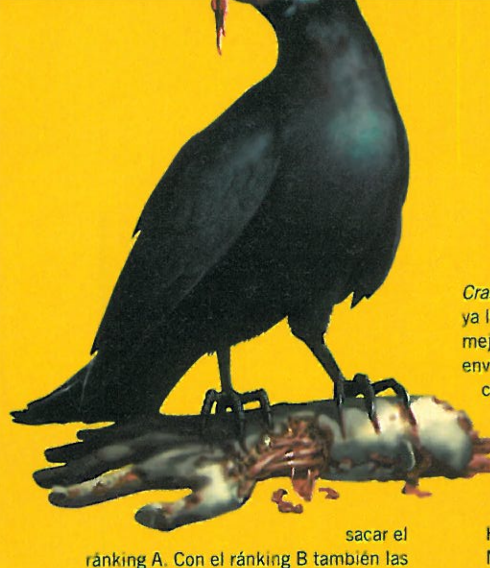
Saludos a todos,

Nils van der Burg (Madrid)

Gracias por tus más sinceras felicitaciones. Toda la redacción de PlayStation Power *hizo una huelga de brazos caídos al leer tu carta. De ningún modo son unas cartas más importantes que otras, como tampoco lo son unos lectores más que otros.* Forum Play *tiene entre sus objetivos fundamentales el de poner en contacto a los lectores y el de traspasar sus peticiones, por lo que no funciona exactamente como una sección de cartas ordinaria. Las cartas que contestan los miembros de la redacción de* PlayStation Power *son las que cuestionan directamente el funcionamiento interno de la revista y no así los aspectos más concretos del mundo de la PlayStation. De todos modos, tomamos nota.*

Resident Evil 2

Soy un chico de 22 años que tiene que deciros un par de cosas. En el juego *Resident Evil 2* (o *Biohazard 2* en la versión japonesa), para conseguir las armas no es necesario



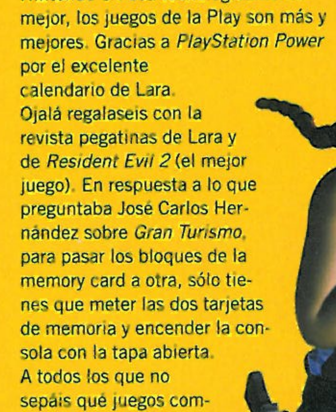
sacar el ránking A. Con el ránking B también las puedes tener si terminas el juego en menos de tres horas para la ametralladora y dos horas y media para la galting y el bazuca. Además, puedes utilizar las armas especiales con la munición infinita que consigas, siempre y cuando no las uses para matar a los enemigos finales de etapa, o sea, la mutación, el doctor William Birkin (en cualquiera de sus transformaciones) y en las segundas misiones al TYRANT. Tampoco podrás utilizar *spray* de vida ni salvar cuando tengas alguna arma infinita. Otra cosa que quiero aclarar es que para jugar con Hunk o Tofu tampoco tienes que conseguir el ránking A; con el B también puedes utilizar las armas especiales. Para conseguirlo, deberás (para Hunk) terminarte el juego antes de tres horas. En las dos misiones (por ejemplo Leon A y Claire B) tienes que estar equipado aunque sea en el baúl, la bandolera, ametralladora (normal), los dos personajes deberán cambiarse de vestido, Claire tendrá que tener la colt, haber abierto la sala que hay en el laboratorio (la de las huellas dactilares) y además no utilizar ningún *spray* de vida, ni salvar si has utilizado algún arma especial. Hay otra arma especial. Es una pistola láser (no es la que encuentra Claire), pero aún no sé cómo se consigue. Cuando lo sepa os mandaré cómo lograrlo, aunque si tenéis tiempo y me queréis ayudar, creo que se trata de pasarse el juego sin utilizar ningún tipo de cargador de vida, o sea, sin curarse. Aunque he de reconocer que es difícil, el arma merece el esfuerzo.

Manuel Ortega Ramírez
(Santa Coloma de Gramenet, Barcelona)

Saludos desde Internet

Hola consoleros/as,

Sólo quiero decir que la PlayStation es la mejor consola del mundo. Aunque la Nintendo 64 sea tecnológicamente mejor, los juegos de la Play son más y mejores. Gracias a *PlayStation Power* por el excelente calendario de Lara. Ojalá regalaseis con la revista pegatinas de Lara y de *Resident Evil 2* (el mejor juego). En respuesta a lo que preguntaba José Carlos Hernández sobre *Gran Turismo*, para pasar los bloques de la memory card a otra, sólo tienes que meter las dos tarjetas de memoria y encender la consola con la tapa abierta. A todos los que no sepáis qué juegos compraros, os aconsejo



Crash Bandicoot 3 y *Metal Gear Solid* (yo ya lo tengo y aunque esté en japonés es el mejor juego). Quería aprovechar para enviar un saludo a una consolera que conocí en Internet. Es de Cáceres y se llama Elena López.

Pablo Gutiérrez (Vigo)

Elección de consola

Hola *PlayStation Power*,

Me llamo Francisco y me gustaría que me aconsejarais qué consola me puedo comprar entre las siguientes: PlayStation, PlayStation 2 (cuando salga), Sega Saturn, Nintendo 64 o Dreamcast (cuando salga). Espero que contestéis.

Paco y José

Sin dudarlo: la PlayStation. Y si tienes mucha paciencia y puedes aguantar sin ver, tocar, o hacerte con alguno de los estupendos títulos de la consola gris, puedes ir tachando los días en un calendario, sentarte a esperar a que salga la PlayStation 2 (a finales del 2000) y mirar con envidia (sana) cómo tus colegas se divierten con la mejor consola del mundo.

Tomb Raider

Estoy atascado en *Tomb Raider*. Me encuentro en el palacio de Midas y no puedo subir al piso de arriba. ¿Qué tengo que hacer? Gracias por antelación,

Miguel Ángel (Barcelona)

Una vez has salido de la laguna, dirígete a la derecha. Mata al cocodrilo. Sube por el enorme tramo de escaleras que encuentres y sigue por el pasillo hasta la sala grande que hay al final. Ten cuidado con los gorilas que están allí esperándote. Da una vuelta por la estancia y toma nota de los símbolos que verás sobre cuatro puertas. Ve por la derecha de la enorme construcción que hay en el centro y sube por allí. Ahora salta desde el bloque y rodea la parte frontal del edificio hasta el otro lado por donde podrás saltar y acceder a él. Aquí encontrarás cinco palancas. ¿Tienes la lista de los códigos de las puertas? Las palancas corresponden a los símbolos: Omega significa... Y hasta aquí podemos leer. ¡Suerte!

Resident Evil 2

Estimados amigos,

Quisiera que me explicarais si hay algún truco para el personaje de Hunk (*Resident Evil 2*) y para acceder al tercer escenario pues me estoy volviendo loco. Muchas gracias de antemano,

Marcos (Arganda, Madrid)

¿Es que ya nadie se lee nuestras guías? Hola, ¿hay alguien ahí?

Bubsy 3D

Hola amigos,

Os mando unos *passwords* que pedían en la revista número 18 para *Bubsy 3D*. También os pido que me digáis si el juego *Duke Nukem* tiene trucos para armamento, ya que para otras versiones sí que hay. Y por último, deciros que los códigos del juego *MDK* que publicasteis en el extra número 12 no me funcionan. ¿Para qué versión es?

Los trucos para *Bubsy 3D*: Entra en la opción Load de la pantalla principal del menú e introduce los *passwords*:

Todos los niveles: LVLCHTMSB
Fase *Bonus*: BNSCHTMMM
99 Vidas: MUCHOLIFE
Todos los rockets: TOOROCHER
Todos los controles de trucos: ALLDBURGCR
Coordinades: DBUGLOCNC

Muchas gracias por vuestro tiempo y hasta siempre,

Carlos Martínez (Barcelona)

Sentimos en todos y cada uno de los poros de nuestro cuerpo que no te funcionaran los trucos para MDK pero antes de publicarlos los comprobamos en nuestra versión PAL y sí nos funcionaban. ¿Estás seguro de que aprietas en el orden correcto los botones?

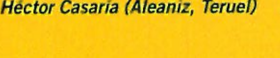
Gran Turismo

Hola amigos de la Play,

Me llamo Héctor Casaría y quiero mandar un saludo a todos los amigos de la PlayStation. Tengo dos juegos: *Gran Turismo* e *International Superstar Soccer Pro '97*. Me gustaría saber todos los trucos de *Gran Turismo* (especialmente el que hace referencia a que salgan los 145 coches de carreras). También me gustaría que alguien me contara con qué botones se hace la tijereta en *International Superstar Soccer Pro '97*.

PD: *Gran Turismo* es el mejor juego de coches que existe para PlayStation.

Héctor Casaría (Aleaniz, Teruel)



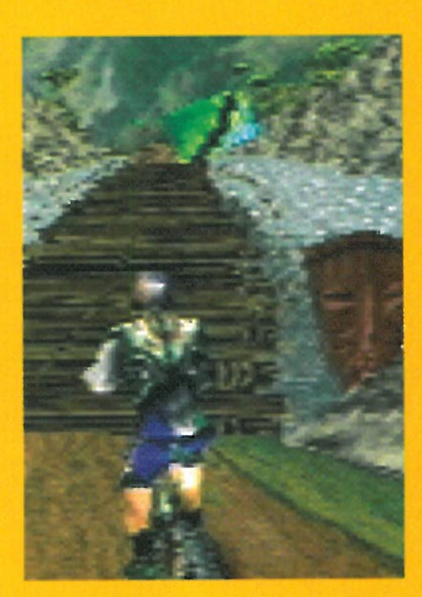
El ciclismo y la Play

Hola,

Soy un fanático de vuestra revista y os quiero dar mi enhorabuena por el trabajo tan espléndido que hacéis en *PlayStation Power*. Me encanta el ciclismo y necesito que me resolváis una dudilla que tengo. ¿Sabéis si existe en el mercado algún juego para la Play que sea sobre ciclismo de competición en carretera?. Gracias por la atención prestada y que sigáis en vuestra línea con esta gran revista.

Adrián Campos (Madrid)

¿Podemos usar un comodín? No en serio, vaya preguntilla, lo tuyo sí que es de concurso. Te podemos decir que en Rushdown dispones de una opción que te permite disfrutar de carreras sobre una mountain bike y en Courier Crisis, un intrépido mensajero, acompañado de una bici, debe entregar todos sus encargos jugándose la vida en cada uno de los rincones de la ciudad y... ahora no se nos ocurre ningún otro. ¿Señores desarrolladores a qué esperan? Hay juegos de carreras de todo tipo y sobre todo tipo de artilugio, y el ciclismo de competición en carretera ¿para cuándo?



Escribe a:
PlayStation Power, Forum Play,
Paseo San Gervasio, 16-20,
08022 Barcelona.
e-mail:
playpower@mcediciones.es

¡Suscríb



PlayStation Power

Deseo suscribirme a **PlayStation Power** por un año (12 números) al precio especial de 9.945 ptas. (15% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. (Europa: 11.745 ptas. Resto del mundo: 14.475 ptas.)

Nombre y apellidos: ....

....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: .... C.P.: ....

Teléfono: ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....

Caducidad: ....

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:

Calle: ....

N.º: .... Población: ....

C.P.: .... Provincia: ....

N.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.º de cuenta o libreta)

Nombre del titular ....

de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del titular

............, a .... de .... de 199 ...

(Población) (Fecha) (Mes)

Recorta por aquí

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

MC Ediciones S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 58
Fax: 93 254 12 59





¡...ete! PlayStation Power

a *PlayStation Power* y participa en el sorteo de

15 JUEGOS **bichos** de Sony



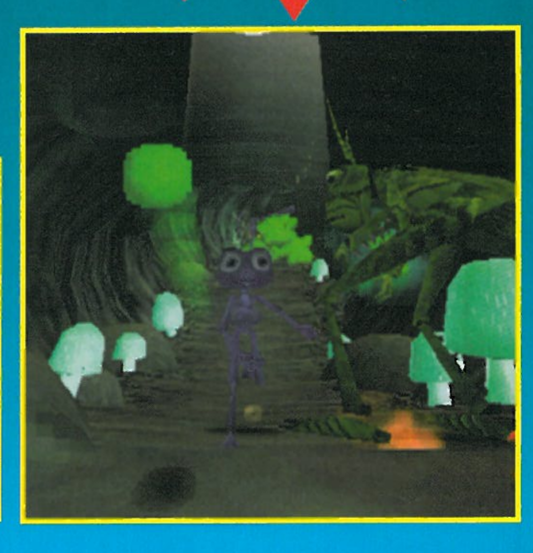


Una vez más Disney lo ha conseguido. La pequeña hormiga Flik ha conquistado nuestros coranzoncitos y nos conduce por un maravilloso mundo tridimensional en busca de aventuras. ¿Un juego para niños? De ninguna manera. Esta pequeña preciosidad no parará de darte la tabarra para que juegues una y otra vez. Sin descanso. Consigue uno de estos 15 juegos y no te aburrirás ni un segundo.



Sorteo el 26 de mayo de 1999





A-Z Clasifica

La guía que te informa de los últimos estrenos de PlayStation

¿Has visto una ganga, pero no sabes su puntuación? ¿Quieres adquirir otro juego para tus estanterías? ¿Buscas sólo algo bueno para leer? Has venido al sitio adecuado. Nuevas entradas, los mejores juegos, los peores, la gama Platinum... Todos los títulos están aquí, puntuados y actualizados cada mes para ti. Bienvenido a la lista que además te informa de cuáles son los Súper ventas de este mes. ¡Descúbrela!

Cómo puntuamos:

0% – 20%	«Porca miseria»
21% – 50%	Piénsatelo dos veces
51% – 70%	Por encima de la media
71% – 80%	Un buen esfuerzo
81% – 90%	¡Cómpralo!
91% – 100%	¡Genial!



Abe's Exoddus
New Software Center • 8.990 ptas. Plataformas
Abe regresa para salvar a los indefensos Mudokon de los trabajos forzados en las minas, desenterrando los huesos de sus antepasados. Una repetición del Oddysee del año pasado, pero no por ello menos entretenida.
Puntuación 88%

Actua Golf
Sony • 6.990 ptas. • Golf
Las opciones de juego brillantes, las vistas soberbias y los comentarios espléndidos del as del golf Peter Allis te harán ganar de calle. Es el mejor juego de golf que puedes comprar, sin olvidarnos, claro está, de su secuela.
Puntuación 80%

Actua Pool
Infogrames España • 7.990 pesetas Simulador de billar
El billar es un juego de pub que como mejor se juega es en tu local preferido, con monedas sobre la mesa y cacahuetes en los bolsillos. Sin embargo, *Actua Pool* es un título que te llevas a casa sin la caña de cerveza ni la máquina tocadiscos.
Puntuación 85%

Actua Soccer
Sony • 3.990 ptas. • Fútbol
Un buen juego de fútbol y uno de los favoritos en la editorial. Muestra ya algunos síntomas de envejecimiento y ha sido superado por la aparición de *ISS Pro* pero es una buena ganga de la serie Platinum.
Puntuación 70%

Actua Soccer 2
Arcadia • 7.990 pesetas • Fútbol
¡Sí! ¡Sí! ¡Y sí otra vez! Uno de los mejores simuladores de todos los tiempos, con equipos reales. El título que todos los fans del deporte rey estaban esperando. Pon en práctica las teorías que explicas en el bar.
Puntuación 90%

Actua Soccer 3 Infogrames España • 7.990 pesetas Simulador de fútbol
Los chicos de Gremlin nos han traído un simulador de fútbol que no es tan bueno como nos tenían acostumbrados. Tiene montones de buenos toques y a los aficionados les encantará poder jugar con su equipo.
Puntuación 86%

Actua Golf 3 **80%**
Infogrames • 7.990 pesetas• Simulador de golf
Si te gusta el golf sin personajes de dibujos animados obstruyendo cada uno de tus golpes, *Actua Golf 3* es tu juego. Sin duda es el mejor simulador de golf para PlayStation a pesar de que hasta los rivales del ordenador hacen trampa y de que constantemente surgen fallos insignificantes.

adidas Power Soccer
Sony • 3.990 ptas. • Fútbol
Menos flexible que el sofisticado *Actua*, este juego añade movimientos especiales a un cóctel futbolístico que no es más que una mezcla de acción y realismo que no conseguirá llamar tu atención. Anticuado.
Puntuación 60%

adidas Power Soccer 2
Centro Mail • 7.990 ptas.• Fútbol
Mejor que el primero de la saga, pero esos movimientos especiales sin sentido siguen arruinando lo que es un simulador correcto. En el arcade puede funcionar, pero no es tan entretenido como *ISS y Actua 2*.
Puntuación 50%

Air Combat
Sony • 3.990 ptas. • Simulador de vuelo
Otro simulador aéreo de tipo arcade. Gráficos no muy conseguidos y unas reglas de juego repetitivas. Con este producto, la todopoderosa Namco ha lanzado una ganga al precio de la serie Platinum.
Puntuación 50%

Alien Trilogy
New Software Center • 3.990 ptas.• Clon de *Doom*
Es una pena, pero esto no es *Doom*. Hay muchas variedades de *aliens*, aunque parecen más bien hombrecillos enfundados en trajes de goma. Un clon competente pero algo repetitivo.
Puntuación 70%

Alundra
Sony • 7.990 ptas. • Acción de rol
Ya está aquí la nueva gran aventura para PlayStation. Su nombre es Alundra y llega de la mano de la todopoderosa Psygnosis. Está dispuesto a arrebatar el primer lugar que ocupa, por el momento, el maravilloso *Final Fantasy VII*.
Puntuación 91%

All Star Tennis
Ubi Soft • 7.995 pesetas • Simulador de tenis
Casi alcanza los niveles de grandeza y rarezas de Smash Court. Acción rápida, furiosa y creíble combinada con elementos como el tenis bomba que convierten a este título en todo un éxito. Puesto que *Smash Court* ya no está a tu alcance, *All Star Tennis* se ha convertido en el mejor simulador del mercado. ¡Buenísimo!
Puntuación 86%

Andretti Racing
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Carreras
Sus trazados hacen que seguir la carretera sea un poco más difícil de lo deseable. Sin embargo, la pulida pantalla del modo dos jugadores funciona a las mil maravillas, y hay un montón de pistas.
Puntuación 60%

Assault
Proein • 8.490 ptas. • *Shoot 'em up*
Un agradable, variado y explosivo recorrido a través de un mundo futurista infestado de alienígenas. Sus puntos fuertes son una buena cantidad de acción, distintas perspectivas y un sonido delirante. Los controles son muy cómodos, así que lolvídate de todo y dedícarte a disfrutar con esto.
Puntuación 84%

Azure Dreams
Konami • 8.490 ptas. • Juego de rol
No es Final Fantasy VII, pero es sin duda una idea novedosa. El plan es llegar a lo alto de una peligrosa torre, cosa que se complica por el hecho de que dicha torre es diferente cada vez que entras. A los fans del rol les encantará.
Puntuación 62%

B

B-Movie
New Software Center • 8.990 pesetas • *Shoot 'em up*
El encanto obvio de *B-Movie* —salvar la Tierra de los feos hombres verdes— viene aderezado con unos niveles algo dificultosos, horribles horizontes grises y una jugabilidad ligeramente floja. Una lástima porque durante un buen rato es un *shoot 'em up* soberbio basado en misiones.
Puntuación 86%

Batman & Robin
New Software Center • 8.990 ptas. Acción
Una mezcla de estilos de juego que casi funciona. Los impresionantes gráficos le otorgan una atmósfera oscura e inquietante, pero la jugabilidad basada en puzzles pronto genera frustración en el consolero. Una pena.
Puntuación 72%

Battle Arena Toshinden 2



Sony • 7.490 ptas. • *Beat 'em up* en 3-D
Pocas mejoras. Los gráficos están actualizados y los nuevos personajes, con sus nuevas armas y movimientos, son muy *guays*, pero, a pesar de las mejoras, no se acerca ni por asomo al listón que supone *Tekken 2*.
Puntuación 70%

Battle Arena Toshinden 3
Sony • 7.990 ptas. • *Beat 'em up*
Más diversión *Toshinden*. El tercero de la serie y todavía no se puede comparar con ninguno de los de *Tekken*. En vez de reprimir la locura de acción total de los anteriores juegos, han vuelto a hacer exactamente lo mismo.
Puntuación 70%

Breath Of Fire III
Infogrames • 7.990 ptas.• Juego de rol
Un ágil, fluido y convincente juego de rol en el que tú actúas como dragón, huérfano, ladrón y héroe dentro de un isométrico mundo en 3-D, en el que puedes girar en todas las direcciones para deleitarte la vista. Una magnífica historia, aunque con demasiado «deambular» a veces.
Puntuación 84%

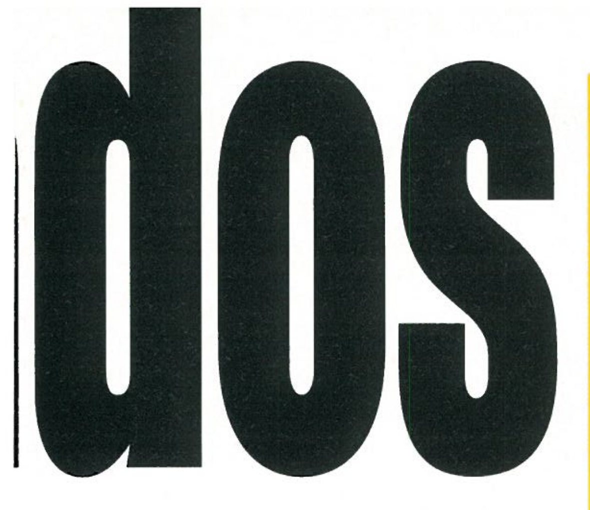
Blasto
Sony • 6.990 ptas. • *Shoot 'em up*
Blasto es un juego que tenía muchos números para convertirse en una propuesta inteligente y súper original, pero parece que sus creadores se han quedado en la mera anécdota. De todos modos, es divertido y entretenido (al menos) durante algún tiempo.
Puntuación 71%

Blast Radius
Sony • 7.990 ptas. • *Shoot 'em up*
La corrección ha de dejar paso al riesgo para conseguir que un juego tenga más que lo ya conocido. *Blast Radius* es un juego cuya correcta realización y desarrollo le asignan el papel de «esto ya lo he visto antes».
Puntuación 67%

Blazing Dragons
Erbe • 8.990 ptas. • Aventuras
El segundo juego de apuntar y señalar



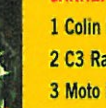
Atlantis **67%**
Virgin • 7.990 pesetas • Aventura
Cryo intenta recuperar el esplendor de un estilo de aventura gráfica para PC ofreciendo un juego básico e inofensivo dentro del legendario *Lost City*. Horrorosas demoras y un potencial limitado lo estropean. ¿Apuntar y hacer clic en PlayStation? No señor. Tan largo e irregular como esta descripción.



PlayStation Power Súper ventas

¿Estás interesado en algún tipo de juego en particular? Bueno, pues aquí tienes una guía clara de nuestros súper ventas de este mes, divididos por géneros, por gentileza de Centro Mail. Son los juegos que nos han entretenido y por eso te recomendamos que te hagas con ellos. Compáralos unos con otros y para más información, lee los exámenes en nuestra revista o los minianálisis de la Powerlista.





CARRERAS
1 Colin McRae Rally
2 C3 Racing
3 Moto Racer 2
4 Test Drive 4x4
5 Toca Touring Car 2

BEAT 'EM UP
1 Soul Blade Platinum
2 X-Men vs Street Fighter
3 Tekken 3
4 Rival Schools
5 Mortal Kombat 4

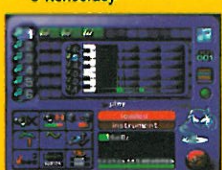
PLATAFORMAS
1 Crash Bandicoot 3
2 Medievil
3 Tomb Raider 3
4 Abe's Exoddus
5 El mundo perdido (Platinum)

AVENTURA GRÁFICA/ROL
1 Wild Arms
2 Breath of Fire 3
3 Final Fantasy VII
4 Heart of Darkness
5 Azure Dreams

ESTRATEGIA
1 Command & Conquer: Retaliation
2 Sentinel Returns
3 Colony Wars: Vengeance
4 War Games
5 Xenocracy

DEPORTIVOS
1 FIFA '99
2 NBA Live '99
3 All Star Tennis '99
4 Libero Grande
5 Michael Owen's WLS

ROMPECABEZAS
1 Devil Dice
2 Music
3 Bust A Groove
4 Lemmings
5 Baby Universe



SHOOT 'EM UP
1 Pequeños guerreros
2 Apocalypse
3 Forsaken
4 R-Types
5 Wild 9

LOS 5 MÁS VENDIDOS
1 Wild Arms
2 FIFA '99
3 Colin McRae Rally
4 Crash 3
5 Soul Blade (Platinum)

para PlayStation presenta algunos enigmas un tanto oscuros, diálogos desangelados y un humor de gusto dudoso que hará que llores de risa.
Puntuación 70%

Bloody Roar



Virgin • 7.990 ptas. • *Beat 'em up*
Sí, otro *beat 'em up* en 3-D, pero con una diferencia. Cada uno de los ocho personajes puede transformarse en un *alter ego* animal si llena su barras de ira, lo que les permite no sólo parecer distintos, sino también realizar diferentes series de movimientos. Buen aspecto, muy fácil de jugar y muy divertido. Su único punto débil es su sencillez, si lo comparas con los productos de Namco.
Puntuación 80%

Bomberman World
Sony • 6.990 ptas.• Plataformas
Una conversión más de un viejo clásico que te coloca en la azarosa situación de tener que abrirte camino a disparos a través de 10 niveles completamente atestados. No es muy divertido jugar solo, pero el modo multi-jugador resulta soberbio.
Puntuación 75%

Brahma Force
Virgin • 8.990 ptas. • *Shoot 'em up*
Es una excelente y valiente creación de Genki. Este CD goza de una increíble ambientación y de unos estupendos gráficos. Pero algunos puntos ensombrecen el resultado final.
Puntuación 85%

Broken Sword



Sony • 6.490 ptas. • Aventuras
Una aventura interactiva bastante sobrevalorada. Sí, está bien y es el mejor juego de aventuras para PlayStation, pero es aburrido. Tiene una jugabilidad adictiva, aunque no puedes esperar emociones intensas.
Puntuación 70%

Broken Sword 2
Sony • 7.990 ptas. • Aventuras
Una aventura de apuntar y señalar que cumple totalmente con su cometido. Si te van las aventuras de este tipo, perfecto. Si te disgusta la lentitud metódica típica de los rompecabezas y las historias con argumento búscate mejor otro título.
Puntuación 70%

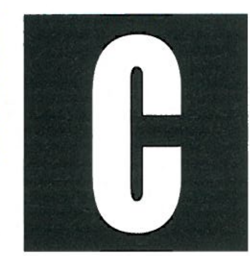
Bust-A-Move 2
New Software Center •
3.990 ptas. • Rompecabezas
Uno de los mejores puzzles que se han creado. Bajo su floja apariencia de 16 bits se esconde un rompecabezas de gran adictividad y velocidad, que rivaliza incluso con Tetris.
Lo mejor es el Modo dos jugadores.
Puntuación 90%

Bust-A-Move 4



New Software Center •
6.990 pesetas • *Puzzle*
Estás ante uno de los juegos más divertidos de la historia. La incursión de nuevas opciones maquilla, en cierta manera, una falta de innovación y un descarado «explotar el filón». De todas formas, se trata del mejor y más completo producto de la serie.
Puntuación 89%

Bust A Groove
Sony • 7.990 ptas. • Baila 'em up
Vaya juego más guapo. Una captura de movimiento perfecta, unos pasos de baile fabulosos y, sobre todo, una música sencillamente genial, hacen de Bust A Groove una de las mejores opciones del momento. Y ¿de qué va? Pues bueno... ¡tienes que bailar! Después de PaRappa... ha nacido un nuevo género.
Puntuación 88%



Cardinal Syn
Sony • 7.990 ptas. •
Beat 'em up
De vez en cuando la vida te depara alguna que otra sorpresa. Todo el juego en sí es maravilloso y tiene todos los números para convertirse en el nuevo beat 'em up a batir. Soul Blade y Tekken 2 ya tienen un firme competidor: su nombre, Cardinal Syn.
Puntuación 90%

Carnage Heart
Sony • 6.490 ptas. • Estrategia
No es el juego de batallas de mechas que todos esperábamos, pero sí un entretenimiento estratégico con posibilidades. Diseña y construye robots y envíalos a hacer el trabajo sucio.
Puntuación 80%

C&C Retaliation
Virgin • 7.990 ptas. •
Estrategia
No es la secuela de Red Alert, sino una actualización. Sí, las actualizaciones suelen ser innecesarias, pero ésta no. Terriblemente difícil y adictiva a partes iguales, la última aportación a la familia Conquer hará que pronto estés malgastando días de tu vida. ¿Qué tiene la guerra de bueno? ¡Esto!
Puntuación 92%

City of the Lost Children
Sony • 7.990 ptas. •
Aventuras en 3-D
Aparte de unos buenos gráficos y una trama intrigante no es mucho más que un refrito del viejo *Alone in the Dark*. Los controles lentos lo entorpecen un poco. A pesar de todo, constituye un esfuerzo destacable.
Puntuación 70%

Circuit Breakers
Proein • 8.990 ptas. •Carreras
Este juego es casi insuperable. Únicamente cabe destacar que el modo un jugador, comparado con la fantástica opción multijugador, no está a la altura de las circunstancias. Cuando se trata de videojuegos no importa tanto lo bonitos que son, como el tiempo que puedes jugar con ellos.
Puntuación 88%

Clock Tower
New Software Center • 7.990 ptas.
Aventuras en 3-D
Es como si tomásemos *Resident Evil* y lo transformáramos en un sucedáneo más flojo Se trata de escapar del loco hombre-tijera, mientras investigas algunos asesinatos. Una trama poco atemorizante de asesinatos.
Puntuación 60%

Colin McRae Rally
Proein • 8.990 ptas. • Carreras
Estás ante uno de los mejores juegos de coches para la gris de Sony, ya que supera en realismo al mismísimo V-Rally. Si eres amante de los retos, aquí tienes uno nuevo.
Puntuación 90%

Colony Wars
Sony • 7.490 ptas. •
Shoot 'em up
Juego de combate espacial de aspecto estupendo pero de acción ya conocida. Se trata de volar por el espacio buscando y destruyendo naves de una belleza gráfica magnífica, con unas armas poderosas en grado sumo.
Puntuación 80%

Constructor
New Software Center • 7.990 ptas.
Estrategia
Los amantes de la estrategia tienen en *Constructor* un título más en el que desarrollar sus actividades edificadoras. Tiene elementos interesantes pero su excesiva complejidad no le ayuda demasiado.
Puntuación 79%

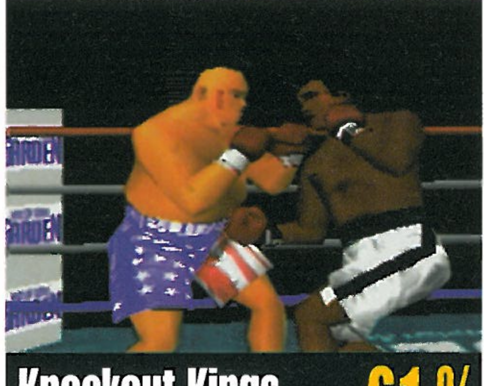
Cool Boarders



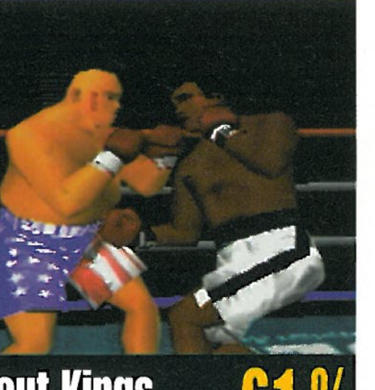
Sony • 6.490 ptas. •
Carreras
Un juego de carreras en el que, en realidad, no tienes que correr contra



Devil Dice 88%
Sony • 6.990 pesetas • Puzzle
Devil Dice es uno de los juegos más divertidos y adictivos que puedes encontrar en el catálogo PlayStation. Su mecánica sencilla pero, a la vez, complicada lo convierte en un extraordinario pasatiempo. Eso sí, no es apto para todos los públicos.

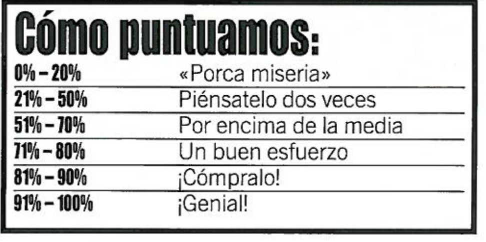


Knockout Kings 61 %
Electronic Arts • 7.990 pesetas • Boxeo
Los chicos de *Tekken* hacen esto de las peleas mucho mejor y más rápido. Hay muchos boxeadores de verdad y su estética es realista, pero sólo está indicado para los auténticos entusiastas.



Asteroids 90%
Proein • 6.990 pesetas •Shoot 'em up
La versión de *Asteroids* para PlayStation sigue las directrices del original. La diversión es la mejor palabra para definir esta pequeña maravilla que, sin un desarrollo complicado, te hará vivir grandes momentos.

A-Z Clasificados



Cómo puntuamos:

0% – 20%	«Porca miseria»
21% – 50%	Piénsatelo dos veces
51% – 70%	Por encima de la media
71% – 80%	Un buen esfuerzo
81% – 90%	¡Cómpralo!
91% – 100%	¡Genial!



Megaman Legends 86%

Virgin • 7.900 pesetas • Juego de rol

El renacer de *Megaman* no ha dado como resultado un juego perfecto, pero apunta hacia un horizonte esperanzador. La unión de elementos no juega muy a su favor, aunque si te mueves bien entre arenas movedizas, puede que sí.

nadie. Es un poco raro y frustrante, pero la opción para aprender a realizar trucos hace que el juego mejore mucho y anima las cosas considerablemente. No está mal.
Puntuación 60%

Cool Boarders 2
Sony • 7.990 ptas. • Carreras
El mejor juego de snowboard disponible. No deben perdérselo ni los fans de este deporte de vértigo ni los amantes de los juegos de carreras. Aquí se corrigen todos los defectos del primer CB. Tienes otros «surfistas» con los que competir, un excelente modo dos jugadores y un montón de nuevas pistas y piruetas.
Puntuación 90%

Copa del mundo: Francia '98
EA • 7.990 ptas.•
Simulador de fútbol
El primer FIFA PlayStation de EA realmente jugable que combina imágenes de vídeo de los jugadores reales con un estadio lleno de sus homólogos renderizados, para crear una atmósfera deslumbrante. Jugabilidad genial, controles muy eficientes e inteligentes ángulos de cámara se unen para crear una experiencia futbolística de lo más fluida y envolvente. Buen trabajo.
Puntuación 79%

Crash Bandicoot
Sony • 3.990 ptas. •
Plataformas en 3-D
Estupendo juego de plataformas en 3-D. Vale, quizá no sea muy 3-D, pero sí más que cualquier otro. Es grande, colorista y nunca te cansas de jugar. Sin duda, el mejor juego de plataformas para PlayStation.
Puntuación 90%

Crime Killer
Proein • 8.990 ptas.•
Shoot 'em up
Un juego de disparos muy logrado, con un montonazo de armas y artilugios de alta tecnología. Tu coche/moto es el no va a más, con un modo de persecución turbo, radar incorporado e incluso una conexión de comunicación. Violento y fluido.
Puntuación76%

Critical Depth



New Software Center • 6.990 ptas.
Shoot 'em up
Un *shoot 'em up* en 3-D «interesante» por el hecho de estar bajo el agua, aunque no tengas que elegir un submarino particularmente fabuloso. Se trata de un alocado marasmo de guerra entre submarinos que utilizan todo el armamento que pueden recoger.
Puntuación 50%



Dark Stalkers
Iguana Games • 4.990 ptas. •
Beat 'em up
Un juego de lucha que está bien, pero es una conversión un poco decepcionante –han suprimido algunos cuadros de animación–. Su jugabilidad es buena, pero un poco fuerte para los que tengáis un gusto sutil.
Puntuación 60%

Dead Or Alive
Sony • 7.990 ptas.• *Beat 'em up*
El mejor juego de lucha «no-Tekken» Gráficos en 3-D súper fluidos combinados con un detalle de textura muy definido, un combate rápido y unos combos multi-golpe espectaculares-Una compra obli-gada para cualquier experto «beat 'em upero».
Puntuación 86%

DeadBall Zone
New Software Center •
7.990 ptas.• Deportes
Es básicamente una actualización del clásico Amiga *Brutal Deluxe*. Menos en nombre y apariencia, se parece en todo. Esta nueva versión en 3-D tiene trazas bastante violentas y un armamento con bastante mala idea. Por desgracia, se viene un poco abajo a causa de una ejecución demasiado simplista y una ocasional dificultad de ver la bola.
Puntuación 60%

Deathtrap Dungeon
Proein • 8.990 ptas. •
Plataformas
No hay duda de que *Deathtrap Dungeon* es un juego que tiene un aspecto estupendo. Tras un largo proceso de desarrollo, su argumento se basa finalmente en esos libros de aventuras medievales fantásticas con las que siempre has soñado. Sin embargo, cuando llevas un rato jugando eso de «estupendo» queda un poco en entredicho.
Puntuación 80%

Destruction Derby



Sony • 3.990 ptas. • Carreras
Compite en pistas diminutas y aburridas, chocando continuamente mientras intentas sacar a tus rivales de la carrera. Una buena idea que no acaba de funcionar. No consigue ser un buen juego de carreras y le falta acción.
Puntuación 60%

Destruction Derby 2
Iguana Games • 3.990 ptas. •
Carreras
Una mejora del 100%, *DD2* acaba con casi todos los errores de su antecesor. Su enorme variedad de pistas lo sitúa al nivel de *Ridge Revolution*, compitiendo en adictividad y desafíos de velocidad.
Puntuación 90%

Michael Owen's WLS 81%

Proein • 8.990 pesetas • Simulador de fútbol

Michael Owen no consigue plasmar su innegable magia en la segunda entrega de *World League Soccer* un año después. Hay muy buenos trucos y muchas habilidades por aprender, pero al final es un poco difícil y parece un poco forzado.

Die Hard Trilogy

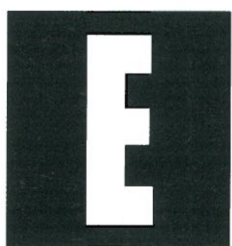



Electronic Arts • 3.990 ptas. •
Blaster/conducción
Tres juegos de unas 8.000 cucas en uno. Un juego de disparos de alto nivel al estilo de *Virtua Cop*, de persecución y choques sobre ruedas, con ingredientes de atrapar al rival en el punto de mira. Gráficos fabulosos.
Puntuación 90%

Doom
New Software Center •
6.990 ptas. • *Doom*
El juego que ha inspirado millones de clones. Piérdete en un mundo HER-UGE 3-D y destruye montones de cosas diabólicas. Todos los niveles de los dos juegos de PC están aquí con toda su sangre y su gore.
Puntuación 100%

Duke Nukem
New Software Center • 8.990 ptas.
• Clon de *Doom*
No es una maravilla comparado con los las ofertas más recientes; pero esta conversión de PC a PlayStation del clon de *Doom* ofrece una fantástica jugabilidad, combinada con un agudo sentido del humor.
Puntuación 80%

Duke Nukem
Time to Kill
New Software Center • 8.990 ptas. •
Shoot 'em up
Duke Nukem Time to Kill es un juego muy pero que muy divertido. Su desarrollo es interesante y el mapeado extenso. Sólo algunas pequeñas deficiencias técnicas le impiden subir la nota.
Puntuación 95%



Everybody's Golf
Sony • 6.990 ptas.•
Simulador de golf
Un juego estupendo y accesible que te presenta unos jugadores cabezones que manejan los palos de golf que da gusto verlos. Controles maravillosamente simples que ofrecen toda suerte de opciones de ajuste, giros y golpes de efecto. También nos brinda unos gráficos fluidos y un buen diseño de campos.
Puntuación 84%

F

Fade to Black

Iguana Games • 3.990 ptas. •
Aventuras en 3-D
Buenos gráficos, una trama envolvente y una limpia mezcla de acción y rompecabezas. No es un súper bombazo, sus texturas han sido superadas últimamente por *Tomb Raider*, pero sigue siendo muy bueno.
Puntuación 80%

Felony 11-79



New Software Center • 7.990 ptas.
Conducción
La cuestión es alborotar. Conduces por pueblos y ciudades causando estragos. Es muy divertido pero le faltan pistas, opciones y oportunidades para llegar a dominarlo.
Puntuación 60%

Final Fantasy VII
Sony • 8.990 ptas. • Juego de rol
El mejor y más grande juego de rol que existe. Es muy bueno. Incluso las nuevas persecuciones consiguen estar a la altura de sus magníficos gráficos y su intrigante argumento. En pocas palabras: lo adoramos.
Puntuación 100%

Fluid
Sony • 6.990 ptas. •
Musica interactiva
La concepción del juego en Fluid es tan original e innovadora que descolocará incluso al más pintado. Su concepto aparece como contrapunto a la violencia y la rapidez de estos tiempos. Agradable y relajante.
Puntuación 80%

Formula 1
Psygnosis • 3.990 ptas. • Carreras
Puede que le falte el tino de F1 '97, y F1 '98 ya está en tu tienda favorita, pero por 3.990 pesetas difícilmente te divertirás tanto en los circuitos de todo el mundo como con Formula 1. Vale la pena sólo por volver a ver esos estupendos gráficos.
Puntuación 90%

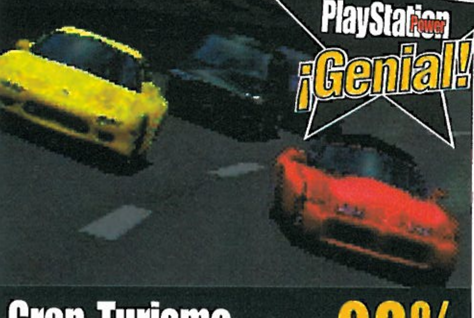
Formula 1 '97
Sony • 8.490 ptas. • Carreras
¡Ya está aquí! Y no se limita a actualizar los coches y las carreras, sino que presenta un nuevo modo de gráficos de alta resolución, comentarios mejorados y opciones de simulación que hacen de este juego una auténtica maravilla.
Puntuación 90%

Formula 1 '98
Sony • 8.990 ptas. • Carreras
La arriesgada decisión de Psygnosis ha dado un excelente fruto. Visual Science ha realizado un magnífico trabajo. Posiblemente se trata de la mejor entrega de la serie, aunque se le pueda encontrar algún pequeñíííísimo fallo.
Puntuación 95%

Forsaken
New Software Center • 7.990 ptas.
Shoot 'em up
Esta nueva creación de Probe se ha convertido en el pistoletazo de salida de las nuevas generaciones de shoot 'em up. Este título ha nacido con la vocación de unir tres conceptos en uno: el shoot 'em up subjetivo, algún que otro toque de simulación y pequeños destellos de puzzle.
Puntuación 92%

Frenzy!
Arcadia • 7.990 ptas. •
Shoot 'em up
Para un mocoso de un año y medio que se chupa el dedo, Frenzy! debe de ser una pasada. Una era inteligente y culta como la nuestra, demanda algo bastante mejor que esto. Absolutamente frustrante y aburrido.
Puntuación 84%

Future Cop: L.A.P.D.
Electronic Arts • 7.990 ptas.
Shoot 'em up
Una encantadora visión de las sórdidas calles del futuro. Aniquilas a la escoria mientras un pico de oro va soltando líneas al más puro estilo James Bond en el cuartel central, por cortesía de tu controlador en la base. Un desafiante juego de disparos de primera.
Puntuación 82%



Gran Turismo 98%

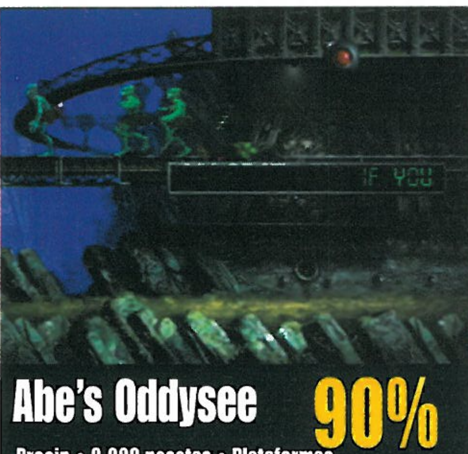
Sony • 7.990 ptas. • Carreras

Lo. Mejor. Que. Has. Visto. Nunca. *Gran Turismo* ya está en la calle y te aconsejamos que lo compres lo antes posible. Si lo tuyo son las carreras, este título de Sony no te decepcionará.



Gex





Abe's Oddysee 90%

Proein • 3.990 pesetas • Plataformas

Unos gráficos llamativos ocultan un juego de plataformas en 2-D. Acción rápida, habilidades especiales y un estilo de *puzzle* que debes resolver al estilo Lemmings. Un juego imaginativo, rápido y único.

Centro Mail • 4.990 ptas. • Plataformas
Gekko, el chistoso de turno, brinca a través de niveles basados en plataformas con un estilo algo pasado de moda y se dedica a contar los chistes más malos que existen sin conseguir arrancarte ni una sonrisa.
Puntuación 50%

Ghost in The Shell
Sony • 7.990 ptas. • *Shoot 'em up* en 3-D
Aunque se llama *Ghost in The Shell* y está basado en la película *manga* del mismo nombre, tiene muy poco que ver con ella. Un montón de secuencias de vídeo *manga* centran la escena al principio del juego y al final de cada etapa. Cuentan la historia de un piloto novato al mando de un Fuchikoma en su lucha contra las fuerzas del mal.
Puntuación 62%

Grand Theft Auto
Proein • 9.490 ptas. • Crimen/acción
Un enorme, envolvente y complejo juego de asesinato, robo y contrabando de drogas en tres grandes ciudades, de ingeniosa Inteligencia Artificial. Los gráficos son tan básicos que no puedes pensar que su contenido es tan atemorizante como pretenden hacer creer.
Puntuación 80%

G-Police
Sony • 7.490 ptas. • *Shoot 'em up*
¿Qué sucede cuando combinas una presentación inmejorable, el mejor juego de estrategia desde que apareció *C&C* y el *shoot 'em up* más exquisito que se ha visto nunca en el entorno PlayStation? Pues ni más ni menos que *G-Police*.
Puntuación 90%



Heart of Darkness
Infogrames • 7.990 ptas. • Plataformas en 2-D
Se trata de una excelente aventura plataformera. Sus gráficos y su apartado sonoro lo convierten en un auténtico espectáculo. Lástima de algún que otro detalle y de su extremada dificultad.
Puntuación 88%

Hexen
New Software Center • 7.990 ptas.• Clon de *Doom*
La secuela genuina de *Doom* añade elementos de rol para un juego importante y absorbente. Pero es lento y las imágenes son pobres, no alcanzan las excelencias de *Doom*. Jugando puedes descubrir su profundidad.
Puntuación 70%

I

Indy 500
Virgin • 8.990 ptas. • Carreras
La Fórmula Indy parece empeñada en entrar en nuestros hogares. ¿Podrá la compañía Tomy conseguir su objetivo con su nueva creación? De momento, te servirá para conocer más de cerca la Indycar.
Puntuación 78%

ISS Pro '98

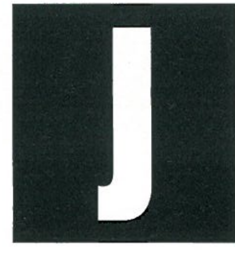
Konami • 9.490 ptas. • Fútbol
Esta nueva versión del clásico de Konami es todavía más jugable y espectacular que la entrega anterior. Se han incluido muchas opciones más, pero seguimos encontrando a faltar algunas. No es excesivamente diferente del anterior, pero es genial.
Puntuación 91%

PlayStation Power ¡Genial!

C3 Racing 91%

Infogrames España • 7.990 pesetas • Simulador de coches

Divertido, rápido, lleno de opciones y muy jugable. Con estos argumentos, *C3* se convierte en el tercer mejor juego de conducción para PlayStation. Sólo *Toca 2* y *GT* lo superan. Pero si te gustan este tipo de juegos, este título de Infogrames es una referencia obligada en tu colección.

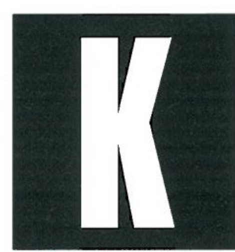


Jet Rider
Sony • 6.990 ptas. • Carreras
El típico juego de carreras que sustituye la dosis habitual de motores con unas excitantes motocicletas futuristas que corren tanto por tierra como por agua. Aunque esto no aporta nada a un juego un tanto deslucido.
Puntuación 70%

Judge Dredd



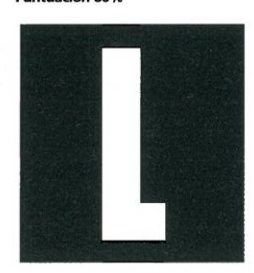
Iguana Games • 8.990 ptas. *Shoot 'em up*
Un *shoot 'em up* en 3-D que se basa en el cómic del mismo nombre y que es compatible con todas las pistolas. Suena bien, es entretenido, pero no es tan bueno como *Time Crisis*, ni goza de su brillante sistema de control.
Puntuación 60%



Klonoa
Sony • 7.990 ptas. • Plataformas
Podría ser el mejor juego de plataformas a no ser porque puedes acabarlo en un día. A pesar de todo, es un gran título. Las secuencias de vídeo son excelentes y el juego en 3-D es soberbio. El juego tiene una riqueza y profundidad que no puedes ver muy a menudo.
Puntuación 78%

Kula World
Sony • 7.990 ptas. • *Puzzle*
Se trata de un rompecabezas que te llevará por el camino de la amargura. Estar totalmente confundido será tu estado natural. Te ofrece unos niveles que consisten en grupos de riesgo con un cierto sentido. El desafío no está nunca fuera de tu alcance y siempre es jugable.
Puntuación 90%

Kurushi
Sony • 6.990 ptas. • Rompecabezas
Rompecabezas enigmático para adultos en el que debes eliminar grandes cubos antes de que te aplasten. Se parece un poco a *Tetris* pero, es un concepto del todo nuevo en el mundo de los rompecabezas..
Puntuación 80%



Lemmings Collection
Sony • 4.990 pesetas • Puzzle
Uno de los juegos de *puzzles* más difíciles y enfurecedores que hayas visto jamás. Y, a la vez, un clásico en su género. No es tan bonito como había sido en sus mejores tiempos, pero ¿a quién le importa? A ti no y a nosotros tampoco. No podrías emplear esas 4.990 pesetas en nada mejor.
Puntuación 89%

Libero Grande
Sony • 8.450 ptas. • Simulador de fútbol
Es un juego tan original y extraño dentro de un género tan «visistado» como el del fútbol, que no pasará desapercibido ante tus ojos. Tiene algún que otro fallo, pero en general las virtudes se llevan la palma.
Puntuación 88%

Lucky Luke
Infogrames Ibérica • 7.990 ptas. Plataformas en 2-D
El lejano Oeste más cerca que nunca gracias a este cómic adaptado para PlayStation. Conviértete en el vaquero más intrépido del *far west* y ayuda a nuestro héroe a vencer a los malvados hermanos Dalton.
Puntuación 68%



Madden NFL '99
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Simulador de fútbol americano
Un simulador de fútbol americano con toda la credibilidad del mundo. Por primera vez, Madden ha apostado por lo poligonal. Los jugadores pueden moverse con la mayor suavidad del mundo y tienes estadísticas a más no poder. El mejor de su género.
Puntuación 88%

Maximum Force

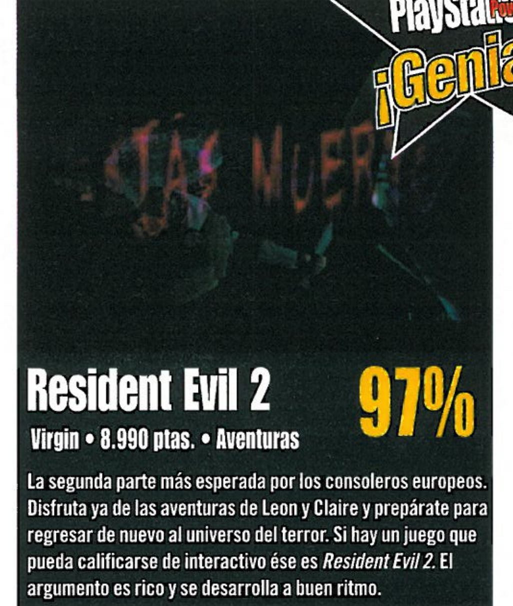


New Software Center • 6.990 ptas. Pistola
La posibilidad de jugar tanto con la Gun-Con 45 como con las viejas pistolas tipo Predator es lo más destacado de este típicamente repetitivo juego de tiros. Gente digitalizada en plan cómico aparece tras barriles prerrenderizados anhelando que le des en la cabeza. ¡Pero ojo no mates a los civiles!
Puntuación 65%

MDK
Iguana Games • 4.990 ptas. *Shoot 'em up*
Un *shoot 'em up* en 3-D de acción trepidante con una imagen muy original y niveles de alta tecnología muy bien diseñados. Es un *shoot 'em up* tipo *Doom*, y en 3-D, estilo *Tomb Raider*.
Puntuación 90%

Medievil
Sony • 8.490 ptas. • Aventuras en 3-D
Estás ante un juego espléndido, divertidísimo, absorvente y cuya realización técnica te dejará pasmado. La mezcla de géneros es excelente.
Puntuación 90%

PlayStation Power ¡Genial!



Resident Evil 2 97%

Virgin • 8.990 ptas. • Aventuras

La segunda parte más esperada por los consoleros europeos. Disfruta ya de las aventuras de Leon y Claire y prepárate para regresar de nuevo al universo del terror. Si hay un juego que pueda calificarse de interactivo ése es *Resident Evil 2*. El argumento es rico y se desarrolla a buen ritmo.

Megaman X4
Virgin • 7.990 ptas. • *Shoot 'em up*
Estás ante un juego que ofrece lo de siempre, entretenimiento y diversión, pero que no aporta nada nuevo y es extremadamente sencillo en casi todos sus apartados. No es demasiado apto para consoleros exigentes.
Puntuación 72%

Men in Black
Arcadia • 7.990 ptas. • Aventura de acción
Se trata de uno más que notable CD que hubiera podido llegar mucho más lejos con algunos retoques en lo que a acción se refiere. De todas formas, es muy entretenido y sobre todo muy vistoso.
Puntuación 82%

MicroMachines V3
Centro Mail • 4.490 ptas. • Carreras en 3-D
Esta alocada versión lleva a los coches 2-D a la tercera dimensión. No podía ser menos. Una suave cámara flota sobre nuestras cabezas para captar la acción que transcurre a través de 30 increíbles circuitos.
Puntuación 90%

Monster Trucks
Sony • 7.990 ptas. • Carreras
Puedes hacer todo lo que se te ocurra para poder llegar el primero a la meta. Añádele algunas minas criminales y encontrarás un esfuerzo poco brillante y valorado.
Puntuación 70%

Mortal Kombat 4
New Software Center • 8.990 ptas. • *Beat 'em up*
Cuarto intento para esos pobres Kombatientes, pero la sombra de los Tekken es demasiado alargada. Diversión temible, pero no la suficiente para perdurar a la larga.
Puntuación 68%

Mortal Kombat Trilogy



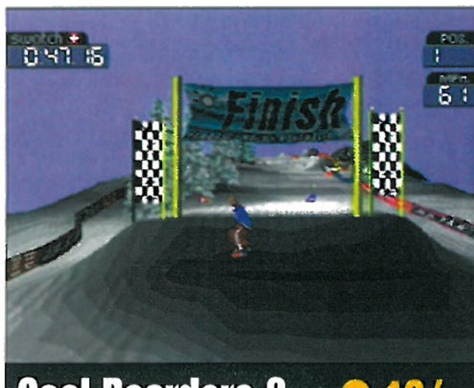
Centro Mail • 3.990 ptas. • *Beat 'em up* en 2-D
Trilogy contiene todos los personajes, todos los movimientos y todos los fondos de los tres juegos *MK* EN UNO. Aunque esto no implica que sea la misma diversión, *MKT* satisface todas tus *MK* necesidades.
Puntuación 80%

Moto Racer 2
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Carreras de motos
Estás ante el mejor simulador de carreras para PlayStation. Es superable en bastantes aspectos, pero su velocidad, su infinidad de opciones y las emociones que desprende lo convierten en el número uno, por ahora.
Puntuación 90%

Motorhead
Infogrames • 4.990 ptas. • Carreras
Un juego de carreras rápido y con nervio cuyo mecanismo funciona a la increíble velocidad de 50 cuadros por segundo. No hay opciones para dar y regalar, pero con los 10 coches y el modo Fantasma (que puedes guardar







Cool Boarders 3 91%

Sony • 8.490 pesetas • Carreras



Hace lo mismo que hace *Cool Boarders 2*, pero muchísimo mejor. Si ya te has comprado la segunda entrega y te metes en esta tercera, no desesperes. Aunque la última adición no es infinitamente mejor, lo que sí tienes asegurado es una buena sesión de acción de snowboarding casi perfecta.

A-Z Clasificados

Cómo puntuamos:

0% – 20%	«Porca miseria»
21% – 50%	Piénsatelo dos veces
51% – 70%	Por encima de la media
71% – 80%	Un buen esfuerzo
81% – 90%	¡Cómpralo!
91% – 100%	¡Genial!



FIFA '99 93%

Electronic Arts • 7.990 pesetas • Simulador de fútbol

¿Copa del mundo: Francia '98 con las botas más lustrosas? Sí, pero qué más da cuando lo que tienes entre manos es tan bueno como este juego. Un montón de mejoras, más y miles de equipos entre los que elegir, hacen de éste el mejor juego de balompié creado por los chicos de EA hasta la fecha. ¡Venga ese FIFA 2001!

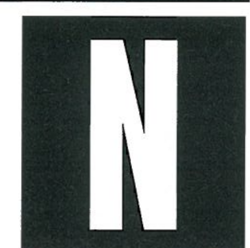
en la tarjeta de memoria) deberías tener más que suficiente.
Puntuación 90%

Mr Domino
Virgin • 8.990 ptas. • *Puzzle*
Es, sin lugar a dudas, una de las experiencias más originales e intensas que hemos vivido últimamente en nuestra querida Play. Su increíble dificultad y su original desarrollo te engancharán al Pad por mucho que luches en contra.
Puntuación 85%

Music



Proein • 6.990 ptas. •
Creación musical
Una idea absolutamente genial y el único sistema para hacer música de baile sin tener que repetir miles y miles de muestras y secuencias con un equipo de sintetizadores. ¡Compón música con las mínimas habilidades! ¿No te apetecería ser DJ?
Puntuación 85%



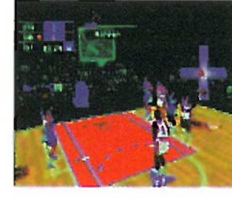
Namco Museum Vol 1
Sony • 6.990 ptas. • Arcade
¿Jugar con *Galaga*? ¡Sí!, ¿con *Pac-man*? ¡También! ¿Qué tal *Pole Position*? ¡Por favor!, ¿te apetece *Toy pop*? Bueno, y ¿*Rally-X*?, ¿qué? Estos clásicos están demasiado desfasados como para resultar interesantes.
Puntuación 50%

Namco Museum Vol 2
Sony • 6.990 ptas. •
Arcade
En esta nueva entrega de la colección de Namco Museum nos encontramos con *Gaplus* (bueno), *Xevious* (bueno), *Mappy* (extraño), *Grobda* (tarado), *Dragon Buster* (viejo) y *Ms Pac Man* (sin comentarios).
Puntuación 50%

NASCAR '99
Electronic Arts • 7.990 pesetas
Carreras
Aficionados a la fórmula Nascar, vuestras plegarias han sido escuchadas. *Nascar '99* es una recreación muy fiel de este deporte tan americano. Lo malo es que es un poco aburrido.
Puntuación 78%

NBA: In the Zone 2
Centro Mail • 6.990 ptas. •
Baloncesto
Las críticas han surtido efecto y los de Konami han mejorado muchísimo *In the Zone*. Pero, a pesar de que han puesto a nuestra disposición un buen juego de baloncesto, preferimos el cuidado *Total NBA*.
Puntuación 80%

NBA Fastbreak '98



New Software Center • 6.990 ptas. •
Baloncesto
Podrás disfrutar de un inmenso catálogo de formas de meter la pelota dentro del aro. Pases por la espalda, dejadas y montones de movimientos que hacen de este juego el más divertido del género de la canasta.
Puntuación 89%

NBA Pro '98
Konami • 9.490 ptas. •
Baloncesto
Crea jugadores, fíchalos, intercámbialos o traspásalos a tu antojo en un menú de opciones inacabable. Participar del juego o mirarte el partido desde el banquillo como entrenador es otra de las posibilidades que te ofrece NBA Pro.
Puntuación 83%

Need for Speed III
Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Carreras
La simulación ha dejado paso a la velocidad, y lo que antes era un simple escaparate de prototipos de lujo se ha convertido en un excelente arcade que derrocha jugabilidad por los cuatro costados. Los mitómanos del género de las carreras no quedarán defraudados.
Puntuación 78%

Newman Haas Racing
Psygnosis/Sony • 7.990 ptas. •
Carreras
Básicamente, es *F1 2.5*. El motor que controla este simulador es el de F1 con algunos retoques. Tendrás que estar vagamente interesado en la Indycar, eso sí. Los 15 nuevos circuitos y el renovado modo a pantalla partida justifican que los locos por las carreras compren este título.
Puntuación 86%

NFL Blitz
New Software Center •
7.990 ptas. • Fútbol americano
Fútbol americano. ¿Demasiado para los forofos del fútbol europeo? ¡Qué va! Sin las interminables series de estadísticas y jugadas de Madden, estás ante un brutal y divertido festival futbolero. Es el mejor en su género. Si te encantan los simuladores de fútbol americano, disfruta con éste jugando una y otra vez.
Puntuación 89%

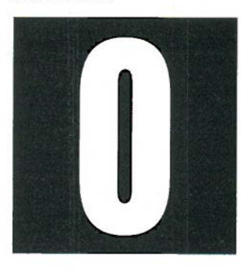
NHL Face Off '97
Sony • 6.490 ptas. • Hockey
Más de lo mismo. Se nota que los creadores se han pasado el año tumbados a la bartola, porque es igualito a la versión del año anterior. Todavía resulta bastante pobre comparado con *NHL 97*.
Puntuación 50%

NHL '99
Electronic Arts • 7.990 ptas.
•Hockey sobre hielo
Excelente diversión para los conversos a NFL pero si tienes una versión anterior, piénsatelo dos veces antes de desembolsar tu dinero. Los acabados normales le añaden profundidad y longevidad y su sonido y su imagen son esmerados. Es el mejor simulador de hockey del mercado.
Puntuación 74%

Nightmare Creatures
Sony •7.990 ptas. •
Aventura en 3-D
El que podría haber sido un perfecto rival de *Tomb Raider*, resulta ser un juego de lucha y exploración muy bien conseguido, pero un poco flojo. La lucha es simple y las exploraciones no llegan a la altura de *Tomb Raider*.
Puntuación 60%

Ninja
Proein • 8.990 ptas. •
Aventura/*Beat 'em up*
¿Qué es esto? ¿Un plataformas? ¿Un *beat 'em up*? ¿Un juego de aventuras? Um... Es todo —y nada— de eso; y ese es su verdadero defecto. Los enemigos más ingeniosos son los soldados esqueleto, cuyos torsos se agitan violentamente después de ser decapitados.
Puntuación 75%

N20
Arcadia • 6.990 ptas. •
Shoot 'em up
Diversión veloz y frenética en retorcidas cañerías pobladas de enemigos. A nivel gráfico hay demasiado movimiento para que sea un ganador: acaba siendo sólo un *shoot 'em up*. Buena banda sonora, eso sí.
Puntuación 60%



Oddworld: Abe's Oddysee
3.990 ptas. • Plataformas
Bajo unos gráficos deslumbrantes se esconde un juego de plataformas en 2-D. ¡Pero vaya juego de plataformas! Mezcla de acción frenética, habilidades especiales y una solución de enigmas al estilo *Lemmings*.
Puntuación 90%

One



Proein • 8.990 ptas. •
Shoot 'em up
¡Como el clásico de SNES *Super Probotector* pero en 3-D! ¿Pero ése no era *Contra*? Sí, pero *One* cumple mucho mejor. Gráficos maravillosos, suave como la seda, repleto de malos alucinantes, armas de potencia obscena y con explosiones que queman las retinas. Sólo alguna que otra trampa injusta y su escasez de niveles (cinco) malogran un poco las cosas. Muy bueno.
Puntuación 90%

Overblood
Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Aventuras en 3-D
Lo que en un principio parece una simple copia de *Resident Evil*, pronto se transforma en un desafío para tu mente, a base de enigmas. Es envolvente, aunque le falta tensión.
Puntuación 80%

Overboard
Sony • 7.490 ptas. •
Shoot 'em up
Una loca mezcla de dibujos animados entre disparos y resolución de enigmas. Navega con un pequeño bajel pirata por unos complicados niveles abriendo puertas, sorteando rampas y enfrentándote a los enemigos en unos combates divertidos.
Puntuación 80%

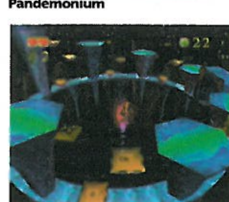


Rogue Trip 60%

New Software Center • 8.990 pesetas • Shoot 'em up

Los creadores de *Twisted Metal* no debían haberse molestado con este título. Sólo tienes que escoger un buen par de ruedas, equiparte bien y dirigir a un grupo de desvalidos turistas. Una extraña idea, pero no por ello menos innovadora.

Pandemonium



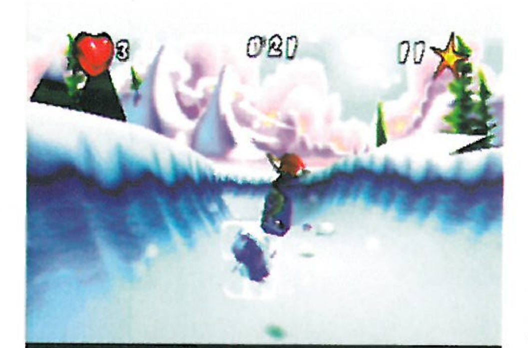
Erbe • 8.990 ptas. • Plataformas
Por su aspecto 3-D, todo se reduce a moverse, saltar, moverse, saltar... la cámara va como una flecha para conseguir un 3-D más creíble pero esto es incluso molesto porque tienes que saltar a plataformas que ni se ven.
Puntuación 60%

PaRappa The Rapper
Sony • 6.990 ptas. • Acción rapeadora
Un juego único que no tiene ningún antecedente parecido. Pulsa los botones al ritmo de la música para que PaRappa rapee. Lo malo es que se queda un poco corto y puedes acabarlo en unas pocas horas.
Puntuación 80%

Pequeños guerreros



Electronic Arts • 7.990 pesetas •
Aventura/*shoot 'em up*
Pequeños guerreros es un juego que tiene una realización técnica inmejorable. Es divertido durante algún tiempo, pero algunos problemas, básicamente de desarrollo, juegan en su contra. Hubiera podido ser un fuera de serie y ha acabado siendo interesante.
Puntuación 88%



Psybadek 61%

Sony • 7.990 pesetas • Simulador de hoverboarding

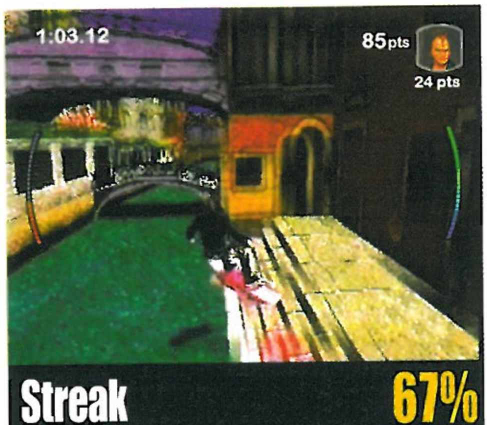
Buena estética y buen sonido, pero un poco disparatado. Es casi imposible controlar el hoverboard y *Psybadek* no acaba de decidirse a ser un juego de aventuras o de carreras. Al final no es ninguna de las dos cosas. Un intento no muy exitoso de lograr algo nuevo.



Rally Cross 2 55%

Sony • 6.900 pesetas • Carreras

Rally Cross 2 es el típico juego que no tiene razón de ser. Si su intención era emular la creación de un mundo alternativo de carreras como el conseguido por *Ridge Racer* se queda a verdaderos años luz.



Streak 67%

New Software Center • 8.990 pesetas • Carreras

Existe un gran potencial para este juego al estilo de *Regreso al futuro*, paseando por las calles de América sobre un veloz hoverboard. Lamentablemente, los chicos de GTI se han percatado de ello y se las han ingeniado para terminar haciendo un juego confuso y tonto.

Pocket Fighter



Virgin • 7.990 pesetas • *Beat 'em up*
Bueno, bonito y barato es lo que han conseguido los chicos de Capcom con este *beat 'em up*. Movimientos especiales fantásticos y un extraordinario modo dos jugadores hacen de este juego un paquete excelente, a pesar de ser algo simple.
Puntuación 82%

Point Blank
Sony • 6.990 ptas (sin pistola) •
Shoot 'em up
Vale la pena gastar un poco y comprarse una Gun-Con, aunque sólo sea para jugar a dos *Point Blank*. Tiene un montón de juegos, cuatro niveles y ofrece alegría y humillación a raudales. Una diversión estupenda para después de un día agotador
Puntuación 84%

Porsche Challenge



Sony • 3.990 ptas. • Carreras
El mejor juego de carreras para dos jugadores. Conduces Porsches que valen una millonada en 24 tipos de carreras con un montón de opciones. Gráficos impresionantes y una jugabilidad fuera de serie. El no va más.
Puntuación 90%

Powerboat Racing
Proein • 8.990 ptas. •
Carreras de lanchas
Podrás jugar durante un rato, pero tendrás que pensártelo dos veces. Sería mejor que te plantearas la idea de seguir haciendo carreras con chismes sobre cuatro ruedas, al menos, por el momento.
Puntuación56%

Project Overkill



Centro Mail • 5.990 ptas. •
Shoot 'em up
Disparar a la gente y ver cómo se desparrama el tomate puede ser divertido, pero un buen *blaster* tiene que ofrecer algo más. Por ejemplo, un poco de variedad. Tampoco los gráficos son nada del otro jueves.
Puntuación 70%

R

Rage Racer
Sony • 6.490 ptas. •
Carreras
El mejor juego arcade de carreras que puedes comprar. Rápido hasta la locura, con gráficos de miedo y mogollón de carreras y coches. El increíble agarre de los coches y la falta de una pantalla partida apenas lo desmerecen.
Puntuación 90%

Rally Cross



Sony • 6.490 ptas. • Carreras
Uno de los juegos de carreras que han llegado a nuestras pantallas en los últimos meses. En vez de ser realista, te ofrece experiencias arcade que te divertirán bastante, aunque no tanto como otros.
Puntuación 70%

Rayman



Ubi Soft • 3.995 ptas. •
Plataformas
Plataforma excesivamente brillante, complicada hasta la exasperación. Es básicamente un juego de 16 bits, pero más duro y de mejor aspecto. Por eso, está destinado a ser un firme integrante del nivel medio.
Puntuación 50%

Ray Tracer
Sony • 6.490 ptas. • Carreras
No es de carreras propiamente dicho, pero es una nueva versión del éxito arcade *Chase HQ*, en el cual corres por una carretera tras unos enemigos que te interrumpen el paso. Es un alocado, divertido y rápido juego arcade.
Puntuación 70%

Resident Evil DC
Virgin • 6.990 ptas.
Aventura
A *Resident Evil* le añades una versión avanzada más potente, con más monstruos y objetos cambiados. ¡MÁS un CD con una demo jugable de 20 minutos de *Resident Evil 2!* Imprescindible.
Puntuación 90%

Ridge Racer
Sony • 3.990 ptas. •
Carreras
Aunque *Revolution* (arriba) lo supera, este título de Platinum está prácticamente por encima de todos los juegos de carreras que puedes comprar. Este gran éxito de arcade te mantendrá ocupado durante varias semanas.
Puntuación 90%

Ridge Racer Revolution
Sony • 3.990 ptas. •
Carreras
El mejor gracias a su ágil jugabilidad, su veloz puesta a punto, una impresionante pista nueva y el modo de conexión para dos jugadores. Los gráficos son brillantes, y sólo son superados por una jugabilidad excelente. Superior.
Puntuación 90%

Riot
Centro Mail • 3.990 ptas. •
Deportes futuristas
No es fútbol, ni baloncesto, ni hockey sobre hielo, sino una mezcla fascinante y futurista de los tres deportes. Un esfuerzo de Psygnosis que no resulta mucho más divertido que el fútbol o el baloncesto normales.
Puntuación 60%

Rival Schools



Virgin • 7.990 ptas. • *Beat 'em up*
Rival Schools es uno de los mejores juegos de lucha que podrás encontrar en el catálogo para tu querida PlayStation. Sus combates son los más espectaculares jamás vistos. Lástima que falten movimientos.
Puntuación 94%

Road Rash 3D
Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Carreras de motos
Este título de Electronic Arts irrumpe en el mercado consolero como la mejor alternativa para los amantes de las motos. No es perfecto, pero sus gráficos, su velocidad, su conducción, su espectacularidad y sobre todo su jugabilidad le convierten en un excelente producto.
Puntuación 90%

Roscoe McQueen



Sony • 7.990 ptas. •
Plataformas en 3-D
Explora un edificio de dibujos animados apagando fuegos con tu manguera y rescatando a los pobres inquilinos atrapados. Ten cuidado con los malvados robots con los que deberás enfrentarte.
Puntuación 70%

Rushdown
Infogrames España • 7.990 pesetas
Simulador deportivo
Rushdown es un título que tiene muy buenas maneras pero que da como resultado únicamente una buena intención. De todas formas, ofrece bastantes momentos de diversión y tres juegos en uno. En la variedad está el gusto.
Puntuación78%

S

S.C.A.R.S.
UbiSoft • Carreras
¿Una partidita a *Mario Kart*? A falta de una SNES, esto servirá. Sin embargo, no es tan divertido de entrada, aunque el modo a cuatro jugadores es una sabia decisión, y en conjunto tiene un buen aspecto. Merece la pena considerar su adquisición.
Puntuación 81%

Sentinel Returns
Psygnosis • 6.990 ptas. • Estrategia
Más o menos los 12 primeros niveles te mantienen enganchado, pero este interés empieza a desvanecerse rápidamente. Carece de la variedad necesaria para tenerte pegado a la pantalla durante horas.
Puntuación 68%

Shadow Gunner
UbiSoft • 6.995 ptas. •
Acción en 3-D
A lo mejor la originalidad no es el punto fuerte de este programa. Puede que la acción no capte tu interés más de una hora o dos. Aunque tiene un excelente entorno tridimensional, los anteriores factores juegan un poco en su contra.
Puntuación 69%

Shadow Master



Sony • 7.990 ptas. • *Shoot 'em up*
En cuanto a gráficos, este juego de disparos es inmejorable. La jugabilidad tampoco está nada mal, aunque no es especialmente original. Sin embargo, una vez más, Psygnosis ha demostrado su maestría en el campo de la PlayStation.
Puntuación 80%

Skull Monkeys
Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Plataformas
Plataforma tradicional en 2-D con una llamativa animación a base de plastilina. Un juego muy consistente, pero que carece de algunas de las características que han hecho famoso Oddworld. Bueno, aunque ligeramente anticuado.
Puntuación 77%

Soul Blade
Sony • 6.490 ptas. • *Beat 'em up*
Namco casi iguala su saga magistral de *Tekken* con este juego de lucha de espadas. Los personajes son GRANDES y maravillosos, y se baten en ruedos en 3-D de lujo, mostrando sus divertidos movimientos de artes marciales.
Puntuación 90%

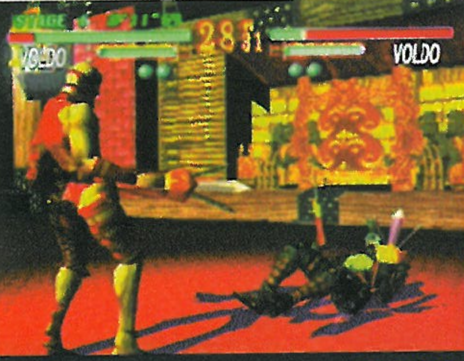
Soviet Strike
Electronic Arts •3.990 ptas. •
Helicopter 'em up
Vuela en tu helicóptero por pantallas de estupendas vistas aéreas con un gran surtido de armamento. Buenos gráficos y un montón de misiones variadas para un *blaster* que resulta un poco duro de pelar.
Puntuación 70%

Speedster
Sony • 7.990 ptas. • Carreras
Una especie de *MicroMachines V3* pero con coches «reales». Buenos escenarios y un manejo sensible para pequeños coches, más las emociones de los choques y empujones que el juego conlleva. *MMV3* es mejor.
Puntuación 70%

Star Wars Masters of Teräs Käsi
Virgin • 7.990 ptas. •
Beat 'em up
Un increíble *beat 'em up*, con personajes carismáticos y con montones de golpes a realizar. Si no fuera por un par de carcaterísticas estarías ante un auténtico número uno. De todas formas, se trata de uno de los mejores.
Puntuación 86%

Steel Reign
Sony • 6.990 ptas. •
***Shoot 'em up* en 3-D**
Debería haber sido toda una revelación, pero este juego militar de Sony, basado en misiones, resulta un tanto decepcionante. Podría estar más trabajado, o ser más estratégico, aunque no está mal del todo.
Puntuación 60%

Street Fighter Alpha 2
Iguana Games • 3.990 ptas. •
Beat 'em up
Como el juego de arriba pero con más personajes, una animación incluso mejor y una sensación intuitiva muy lograda. Gustará tanto a los novatos como a los maestros de *SF*. Sin duda, el mejor juego de lucha en 2-D.
Puntuación 90%



Soul Blade 94%

Sony • 3.990 pesetas • Lucha

Namco casi ha superado su increíble *Tekken* con este juego. Los magníficos personajes luchan en espléndidos ambientes en 3-D haciendo alarde de asombrosos movimientos de artes marciales. Cómpratelo y te aficionarás del todo a la acción con una espada o cuchillo en la mano.

Street Fighter EX

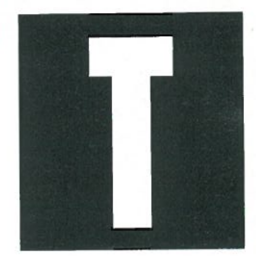


Virgin • 6.990 pesetas •
***Beat 'em up* en 3-D**
Si pensabas que los juegos de lucha PlayStation se limitaban a la serie *Tekken*, ya puedes ir cambiando de opinión. Capcom se ha vuelto a llevar el juego al taller para investigar a fondo y renovar su producto.
Puntuación 90%

Supersonic Racers
Centro Mail • 2.990 ptas. •
Carreras
Es, básicamente, *MicroMachines* pero en 3-D. *MicroMachines V3* ya está aquí y es mucho mejor que este producto de apariencia correcta. El funcionamiento de estos coches de dibujos es un poco frustrante.
Puntuación 60%

Supercross '98 Jeremy McGrath
New Software Center •
7.990 ptas. • Motos
Este juego no pasará a los anales de la historia de las consolas. Su primitivo diseño no le permitirá llegar demasiado lejos en este sentido. Sin embargo, no todo es malo y tiene algunos detalles que lo convierten en bastante interesante.
Puntuación 69%

Swagman
Iguana Games • 4.990 ptas. •
Acción de rol
Decepcionante para ser de los creadores de *Tomb Raider*. Juego de rol a la vieja usanza que combina el martilleo de teclas con la búsqueda de llaves y las artimañas para abrir puertas. Es un gran juego, pero sin pasarse.
Puntuación 70%



Tempest X3
Virgin • 6.990 ptas. •
Shoot 'em up
La última reelaboración del viejo gran arcade *Tempest*. Es simple y tiene un aspecto un tanto anticuado, pero es muy adictivo. Lástima que en Atari Classics aparezca también una versión arcade perfecta.
Puntuación 80%

Tekken
Sony • 3.990 ptas. • Lucha en 3-D
Fantástico juego de lucha, superado sólo por su continuación. Gráficos de fábula, cantidades industriales de luchadores y algunos movimientos especiales que son una pasada. ¡Y sólo por 3.990!
Puntuación 80%



Tekken 3 97%

Sony • 7.990 ptas. • Beat 'em up

Se trata del mejor *beat 'em up* que puedes encontrar en el mercado para PlayStation o para cualquier otra consola. Es tan increíble que te sentirás obligado a comprártelo.

A-Z Clasificados

Cómo puntuamos:

0% – 20%	«Porca miseria»
21% – 50%	Piénsatelo dos veces
51% – 70%	Por encima de la media
71% – 80%	Un buen esfuerzo
81% – 90%	¡Cómpralo!
91% – 100%	¡Genial!



TOCA 2 93%

Proein • 8.990 ptas. • Carreras

Levantar polvareda, derrapar a lo loco, versiones mejoradas del coche de papá... Es el mejor juego de carreras que se haya creado jamás. El no va a más para la PlayStation. No es tan bonito como GT pero ni te vas a enterar. Mucha adrenalina y muy jugable.

Tekken 2
Sony •3.990 ptas. • Lucha en 3-D
Lo mejor que puedes comprar. Los personajes son incluso mejores, con el aspecto y el comportamiento de la gente real, miniaturizada, claro, para que quepan en la PlayStation. Sólo un loco lo dejaría escapar.
Puntuación 94%

Tenchu



Proein • 8.990 ptas. • *Ninja 'em up*
Un increíble festival de violencia ninja, que imita aspectos de Bushido Blade y Metal Gear Solid para crear acción arcade en su estado más puro, con una gran Inteligencia Artificial del enemigo, movimientos sigilosos y golpes mortales.
Puntuación 87%

Tenka



Sony • 7.990 ptas. • Clon de *Doom*
A pesar de usar los polígonos 3-D para crear los niveles y los malos, esta remarcable proeza técnica no destaca por su jugabilidad. *Tenka* es un buen clon de *Doom*, pero inferior a *Doom* y a su competidor *Disruptor*.
Puntuación 70%

Test Drive 4
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Juego de carreras
Así es exactamente como debería haber sido *Need For Speed 2*. Montones de coches reales, unos diseños de carreras larguísimos y originales, y una conducción excelente y diferente para cada coche. Terrorífico.
Puntuación 80%

Test Drive 4x4
Electronic Arts • 7.990 pesetas • Carreras
Si te gusta un poco de polvo... cómprate Colin McRae Rally. Test Drive 4x4 no está a la altura por sus gráficos pobres, sus carreras sosas y su lentitud aunque es una experiencia divertida. Puedes salirte de la pista más que en el juego de Colin, pero eso no quiere decir que vayas a ganar la carrera. Ni mucho menos.
Puntuación 68%

Test Drive 5
Electronic Arts • 7.990 pesetas • Carreras
Los coches se manejan como barcazas por el Canal de la Mancha, pero si rompes las pistas, te encontrarás con un emocionante juego de carreras. Aunque su modo Replay al estilo de Gran Turismo no llega a niveles de asombro absoluto, no deja de ser un buen juego con el que disfrutarás corriendo como un rayo por las calles de medio mundo.
Puntuación78%

The Fifth Element
Sony • 7.990 ptas. • Puzzle en 3-D
No se trata de Tomb Raider, pero es jugable y su nivel gráfico es excelente. Lástima que los puzzles son demasiado sencillos y que la acción es un poco repetitiva.
Puntuación 80%

Theme Hospital
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Simulación de gestión
Olvídate de Theme Park. Theme Hospital es una mejor aproximación al enfoque de la estrategia y la gestión de recursos. Construye un hospital, diagnostica y cura luego dolencias «chifladas». Gracioso, divertido y además estimulante. Genial.
Puntuación 83%

The Lost World



Iguana Games • 3.990 ptas. • Plataformas
Puedes ser un ráptor, un compsognathus o un cazador humano y trotar a través de un magnífico paisaje en 3-D. Fantástico aunque presenta una curva de dificultad frenética y unos malos demasiado duros.
Puntuación 70%

Tiger Shark
New Software Center • 6.990 ptas. *Shoot 'em up*
No está mal, pero es un poco simple. Se basa en un artefacto que es a la vez un submarino y una barca. ¡Uff! En realidad es como los juegos de volar en 3-D, con montones de misiones.
Puntuación 50%

Time Commando
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Aventura/Lucha
Combinación de personajes estilo *Alone in the Dark* y *beat 'em up* con la tediosa monotonía de una jugabilidad aburrida: patadón y andar, patadón... Los controles lentos no facilitan el procedimiento.
Puntuación 60%

Time Crisis



Sony •12.900 ptas. • *Shoot 'em up*
Lo hemos estado esperando con ansias, pero la verdad es que resulta un poco decepcionante. Viene con la pistola Gun-Con 45 (de ahí su precio exorbitante), aunque la diversión se acaba un poco pronto.
Puntuación 70%

TOCA Touring Car
Proein • 4.490 ptas. • Carreras
Uno de los mejores juegos de carreras que existen. Una presentación que no es la que se merece, unos gráficos granulados y la falta de opciones le han impedido sacar un 9/10, pero es un juego de carreras fantástico y perfectamente jugable.
Puntuación 80%

Tobal No. 1
Sony • 6.990 ptas. • Lucha en 3-D
Un poco flojo comparado con las texturas de *Tekken 2*. La movilidad sobre el cuadrilátero es única. El diseño de los personajes, un poco raro (robots, monstruos, ancianos), puede hacerlo interesante.
Puntuación 70%

Tokyo Highway Battle



Iguana Games • 8.900 ptas. • Carreras
Un curioso juego de carreras con el que, gracias al realismo de los coches, nunca consigues la velocidad que desearías. Gran variedad de vehículos y carreras que te mantendrán despierto toda la noche.
Puntuación 80%

Tomb Raider



Proein • 4.990 ptas. Aventuras en 3-D
Deja de leer esto y ve a comprarlo. *Tomb Raider* mezcla acción y exploración en un solo juego de una manera alucinante. El diseño de los niveles es una obra maestra. Te encantará. No puedes dejar de comprarlo.
Puntuación 92%

Tomb Raider 2
Proein • 8.990 ptas. • Aventuras
Lo de Core Design no tiene nombre. No contentos con las inigualables cantidades de CD vendidos del título original, han continuado con las aventuras de Lara Croft, sin duda una de las segundas partes más esperadas del mundo PlayStation.
Puntuación 94%

Tombi
Sony • 6.990 ptas. • Plataformas
Es un juego muy divertido que se dedica a acumular elementos surgidos de otros géneros aunque básicamente es un plataformas. Lástima que su aspecto gráfico no esté a la altura de la máquina para la que ha sido creado.
Puntuación 81%

Tommi Makinen Rally



Arcadia • 7.990 ptas. • Carreras
Ciento treinta circuitos diferentes y un editor de pistas en 3-D contribuyen al fácil recoge-y-juega simulador de rallies. Si vas a aguantar mucho rato jugando, es discutible, pero aún queda mucha carrera por delante.
Puntuación 64%

Total Drivin'



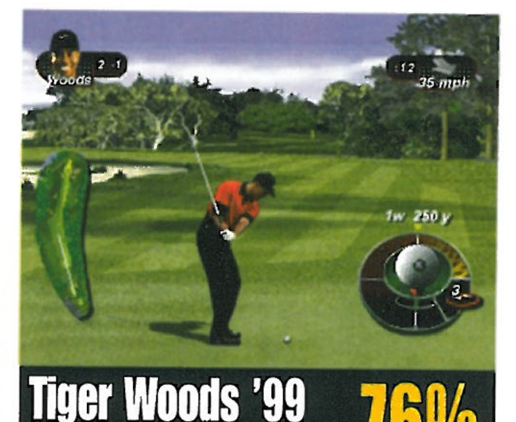
Infogrames Ibérica • 7.990 ptas. • Carreras
Añade a las opciones de carrera y vehículo de V-Rally el estilo divertido y tipo arcade de Rage Racer y tendrás algo parecido. Gráficos muy elegantes, velocidad, 40 coches y 20 carreras a cual más extraña. highly under-rated gem.
Puntuación 90%

Total NBA '97
Sony • 6.490 ptas. • Baloncesto
Mejor apariencia que el '96 pero menos divertido. Qué raro. Los retoques en la jugabilidad hacen que el juego sea más difícil y que el jugador AI resulte un tanto dudoso. Es maravilloso pero confuso.
Puntuación 70%

Track & Field
Iguana Games • 4.900 ptas. • Machacacontroles
Apretando botones (o aporreándolos) haces mover al atleta. Puedes hacerte destacar en once pruebas distintas, aunque son las mismas que encuentras en el fantástico modo para cuatro jugadores.
Puntuación 70%

Treasures of the Deep
Sony • 7.990 ptas. • Exploración submarina
Es una auténtica joya. Sus gráficos y misiones le auguran una vida exitosa. Si no fuera porque en algún momento (muy pocos) te costará alcanzar a los adversarios, sería perfecto. De todas formas, es de lo mejorcito para nuestra consola. Una maravilla.
Puntuación 93%

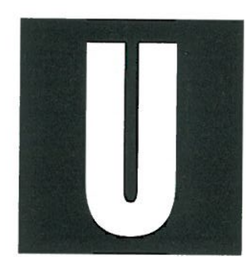
Twisted Metal World Tour
Sony • 6.490 ptas. • Carreras
Una gran mejora sobre el original que añade muchos niveles inspirados en ciudades famosas y algunos vehículos nuevos de gran factura con armas también innovadoras. Aunque sigue sin ser una maravilla gráfica. Lástima.
Puntuación 80%



Tiger Woods '99 76%

Electronic Arts • 7.990 pesetas • Simulador de golf

Tiger Woods '99 es un producto que combina, con cierta sabiduría, la jugabilidad típica de un juego de golf con el marketing más inteligente. Si admiras a Tiger Woods, te encantará. Si te gusta el golf, te divertirás.



Spyro The Dragon 94%

Sony • 8.490 ptas. • Plataformas en 3-D

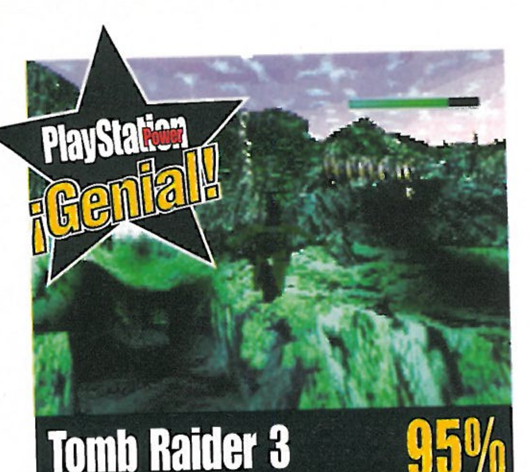
Estás ante el mejor juego en tres dimensiones para PlayStation. Es rápido, divertido, adictivo y con una factura técnica envidiable. Una auténtica maravilla en colores.



Colony Wars: Vengeance 93%

Sony • 7.990 ptas. • Shoot 'em up espacial

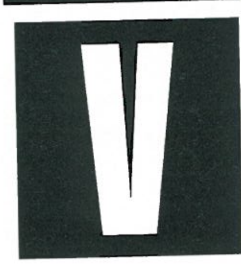
Colony Wars: Vengeance se convierte en uno de los títulos más gratificantes dentro del catálogo para PlayStation. Sus gráficos, su desarrollo, su longevidad y su apartado sonoro lo convierten en un auténtico número uno.



Tomb Raider 3 95%

Proein • 8.990 pesetas
Aventura gráfica en 3-D

Tirarás el Pad por los suelos en un ataque de rabia pero volverás a recogerlo en cuanto te des cuenta de tu error. Es un juego difícil, así que no digas que no te hemos avisado. Pero, por encima de todo, es una obra de arte.



V-Rally
Centro Mail • 4.990 ptas. • Carreras
No es *Sega Rally*, pero es un juego de carreras que presenta un nuevo estilo súper realista. Al principio, estarás desconcertado pero con paciencia podrás llegar a dominar las 45 carreras del juego.

Versus
Proein • 8.990 ptas • *Beat 'em up*
Dispones de un montón de opciones. Puedes luchar con una pandilla de cuatro contra otra banda, o puedes escoger un solo personaje para que se enfrente a todos los demás, y los jefes, o incluso cuentas con una opción de exhibición. Hace unos años hubiera representado un buen desafío, pero hoy en día no.
Puntuación 64%

Victory Boxing 2



Virgin • 8.990 ptas. • Simulador de

Vigilante 8
Proein • 8.990 ptas. • *Shoot 'em up*
Un juego divertido, adictivo y de excelente factura técnica. Si tuviera más opciones y se solventara algún que otro problemilla en la generación de polígonos sería perfecto. De todas formas, es una pequeña maravilla.
Puntuación 85%

Viper
Infogrames • 7.990 ptas. • *Shoot 'em up*
Viper es, sin miedo a equivocarnos, el mejor «matamarcianos» para la Play. Tiene algunos errores, pero su jugabilidad, sus gráficos y su capacidad para hacerte volver a un pasado moderno le hacen merecedor de caer en tus manos.
Puntuación 85%

Virtual Pool
Proein • 6.990 ptas. • Billar
Toda la diversión de jugar en un bar pero sin aguantar el ruido. La física del juego es precisa, pero, aunque ofrece una buena visión y capacidad de control, un poco más de presentación no hubiera estado mal.
Puntuación 80%

VR Baseball ' 97
Iguana Games • 8.900 ptas. • Béisbol
Bonitos gráficos en 3-D, lleno de opciones y montones de capturas de movimiento en un juego súper realista. El problema es que se basa en uno de los deportes menos entretenidos del mundo. No se complicaron mucho la vida.
Puntuación 60%

V2000
Ubi Soft • 5.995 ptas. *Shoot 'em up*
Esta actualización del antiguo Virus de Amiga presenta variaciones en las misiones y algunos buenos toques en los gráficos, pero es víctima del síndrome de la repetición, unos controles confusos y un movimiento desigual.
Puntuación 61%



Wayne Gretzky '98
New Software Center • 6.990 ptas. • Hockey sobre hielo
Más hockey en 3-D, pero esta vez patrocinado por ¡Wayne Gretzky! Los chicos de GTI han aprendido de los veteranos y el resultado es un juego de simulación fantástico en cuanto a estadísticas.
Puntuación 65%

Wreckin' Crew
Proein • 8.990 ptas.• Carreras
No es el juego más despampanante del mundo pero es rápido y descaradamente divertido. Wreckin' Crew presenta una experiencia de carreras basada en personajes de dibujos que corren en coches «huevo» a través de cuatro mundos temáticos. Es para tomárselo con buen humor.
Puntuación 70%

Wipeout



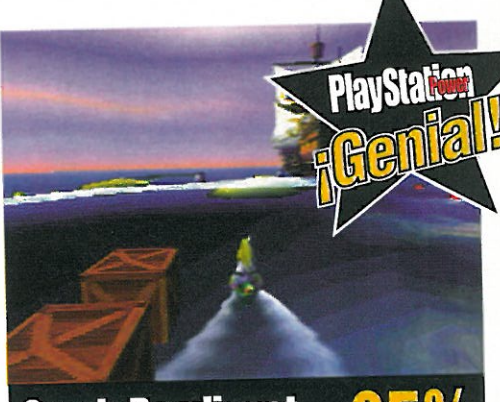
Sony • 3.990 ptas. • Carreras
Un clásico absoluto. Controlarlo es complicado pero resulta muy gratificante cuando ya dominas su máxima velocidad y sus controles, flotantes pero correctos. Y ahora lo tienes en la gama Platinum por 3.990 pesetas.
Puntuación 90%

Wild 9



Proein • 8.990 ptas. • Plataformas
No tenemos la menor duda de que estamos ante un gran juego. La diversión está asegurada con esta creación de Shiny. Si no fuera por algún que otro problemilla sería perfecto.
Puntuación 88%

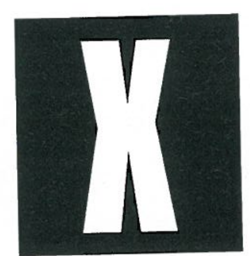
Wild Arms
Sony • 6.990 ptas. • Juego de rol



Crash Bandicoot Warped 3 95%

Sony • 8.450 ptas. • Plataformas

Es uno de los mejores plataformas, para la gris de Sony. Su acción es tan trepidante, sus gráficos tan perfectos, su variedad tan inabarcable y todo tan perfecto que será mejor que no leas más y vayas a comprarlo ahora.



Xenocracy



luchadores era interesante, pero si le falta esto se convierte en un juego que ofrece más de lo mismo. Muy bien acabado pero más de lo mismo.
Puntuación 70%



Z
Sony • 6.490 ptas. •

PlayStation Power CD

*CD incluido sólo para su distribución en España

Cargando......

¡Basta! ¡Basta ya! Ya no nos caben más cartas en la redacción. ¿Es que no tenéis otra cosa mejor que hacer que pedir un CD de demos de regalo? Deseo concedido. ¿Alguien da más? ¿Hemos oído un aumento de sueldo?

DUKE NUKEM...Jugable

¿Qué mejor razón necesitas para empuñar un arma, más que la de borrar algunos caretos de la faz de la Tierra? Dispara a diestro y siniestro. El Duke ha vuelto.

DUKE NUKEM TIME TO KILL.......................................Jugable

Nadie, ni siquiera Brat Pitt, se ciñe los tejanos con tanto sex appeal como este chulo, maleducado y machista asesino de cerdos. Prepárate para nuevos insultos y gemidos.

ABE'S ODDYSEE...Jugable

Manos sudorosas, gritos ahogados, Pads por los aires... no te hagas el sueco, ya sabes de qué estamos hablando. No te atrevas a silbar. Llega la odisea de Abe.

ABE'S EXODDUS...Jugable

Déjate poseer por Abe, que regresa de su éxodo para rescatar a más Mudokons de las garras del malvado. ¿O prefieres ser gaseado por una de sus flatulencias?

B-MOVIE...Jugable

¡Atención! ¡Bombardeo alienígena! ¡Bombardeo alienígena! Todos a sus puestos. Preparados para atacar. ¿Qué es esto? ¿Crema anti acné? Será mejor que pongas todo tu arsenal en el asador.

DEAD BALL ZONE...Jugable

Tu equipo de rabiosos jugadores va ganando puntos en la liga a medida que progresa la competición. ¡Rayos y centellas, hay que conseguir el balón como sea!









SONY-NINTENDO-SEGA-PC
VIDEO JUEGOS Y VIDEO CONSOLAS

COMPRA-VENTA-INTERCAMBIO Y ALQUILER

TENEMOS LAS ÚLTIMAS NOVEDADES
GRAN STOCK EN JUEGOS DE SEGUNDA MANO
C/ TRES CRUCES, 6 METRO GRAN VÍA
TELÉFONO (91) 522 32 44

NUEVA TIENDA EN:
C/SIERRA DEL CADI, 3.
TELEFONO 91/477 59 81
ZONA VALLECAS (METRO PORTAZGO)

ENVÍOS URGENTES A TODA ESPAÑA EN 24 HORAS
MADRID ENVÍO A DOMICILIO

RECORTA ESTE ANUNCIO Y PRESENTÁNDOLO, EN CUALQUIERA DE NUESTRAS TIENDAS OBTENDRÁS UN DECUENTO DE 600 PESETAS EN CUALQUIER COMPRA.





VENTA
CAMBIO
ALQUILER

TE ASEGURAMOS TODOS LOS VIDEOJUEGOS AL MEJOR PRECIO DEL MUNDO DESDE 1.000 PTS

APROVÉCHATE AHORA COMPRAMOS LOS VIDEOJUEGOS QUE YA NO QUIERAS Y TE DAMOS EL MÁXIMO POR ELLOS

MEGAJUEGOS
CENTRO COMERCIAL COLOMBIA
Avda. Bucaramanga, 2. Local 218 (28033 MADRID)
A 100 mts Metro Mar de Cristal
Telf: (91)381 33 67 Fax: (91) 381 06 97
e.mail: megajuegos @ mundivia.es
www.empresas.mundivia.es/megajuegos

MEGA JUEGOS

SOLICITA CATÁLOGO GRATUITO

¡LLAMA O VEN HOY MISMO! ¡TE ESPERAMOS! PRECIOS AL COSTO



FALCON SOFT

"TRABAJAMOS POR UNA COMPRA DE CALIDAD"

COMPRA - VENTA - INTERCAMBIO
NINTENDO SONY SEGA PC DVD-VIDEO
CONSOLAS, VIDEOJUEGOS, ACCESORIOS, PELICULAS DVD

ENVIO URGENTE EN 24 HORAS PARA TODO EL TERRITORIO NACIONAL

Además de obtener un buen precio, podrás ser miembro del club de forma totalmente gratuita, con obsequios, sorpresas y un catálogo totalmente actualizado... te damos asesoramiento especializado sin compromisos

Telf.: 952 80 60 50

Si está interesado en anunciarse en esta sección, sólo tiene que llamar a los siguientes teléfonos:

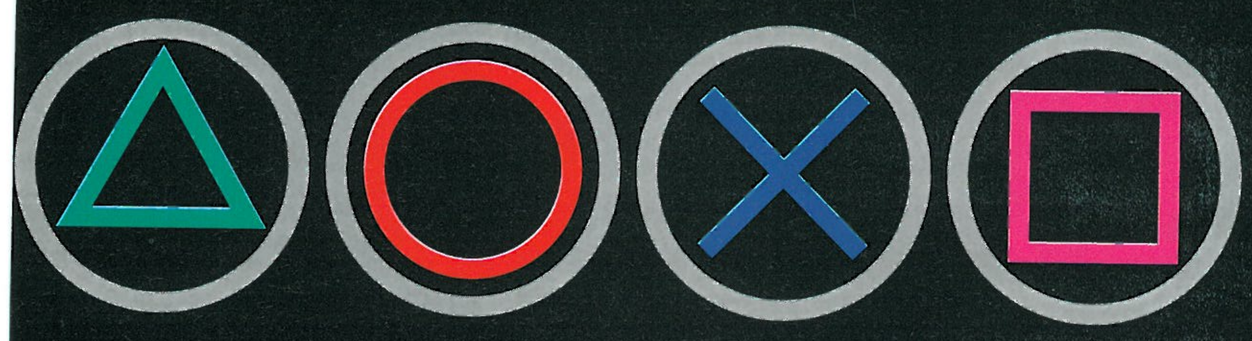
Madrid
91 372 87 80
Barcelona
93 254 12 50

Edición Oficial Española

PlayStation™ Magazine



SUSCRIPCIONES
Pº San Gervasio 16-20 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 58 Fax: 93 254 12 59





En el CD

La revista PlayStation más vendida del mundo

Cada mes fantásticos concursos y las mejores demos del momento de regalo



GRUPO
M·G·K
INTERNATIONAL
Plaza Miguel Hernández, 2
Apartado de Correos 390
03180 TORREVIEJA (Alicante)
965 71 80 79
965 70 38 35
no busques más
tenemos TODAS las
ULTIMAS NOVEDADES
al MEJOR PRECIO
METAL GEAR
THE GRANSTREAM SAGA
CYBERSHOCK
MANDO ANALOGICO DE ULTIMA GENERACION CON LOS MOTORES MAS POTENTES DEL MERCADO Y 5 STICK INTERCAMBIABLES
5 Way Multi-Stick
JOGCON
EL NUEVO MANDO DE NAMCO, EXCLUSIVO PARA RIDGE RACER TYPE 4!
JOYSTICK
NUEVO JOYSTICK CON FUNCION DE 'SLOW' Y 'TURBO' ADEMAS DE UN POTENTE MOTOR DE VIBRACION
alicante
· C/. Italia, 12 Tel. 965 13 26 19
almeria
· Roquetas de Mar: Av. Roquetas, 245 Tel. 950 32 31 20
badajoz
· Mérida: Moreno. de Vargas, 24 Tel. 629 50 99 25
baleares
· Ibiza: C/. Via Púnica, 5 ~ Tel. 971 39 91 01
Mallorca
· Manacor: C/. Baix des Cos, 39 ~ Tel. 971 84 50 11
barcelona
· C/. Nicaragua, 57-59 ~ Tel. 934 10 55 95
· C/. Begur, 38 ~ Tel. 934 31 62 34
· Gran Via, 1087 ~ Tel. 932 78 23 87
· Bernard Metge, 6-8 ~ Tel. 932 78 07 69
· Terrassa: Av. Jacquard, 35 ~ Tel. 937 85 37 54
Sta. Mª de Palautordera:
· C/. Mayor, 31 - 1º ~ Tel. 938 48 03 54
bilbao
Barrio Santutxu
· C/. Part. de Allende, 10 ~ Tel. 944 73 31 41
· Casco Viejo: Belostikalle, 18 ~ Tel. 944 15 56 42
blanes
· C/. Horta D'en Creus, 40 ~ Tel. 972 35 24 84
castellon
· Villa Real: C/. L'Alguer, 3 ~ Tel. 964 50 60 89
ciudad real
· Villa Real: C/. L'Alguer, 3 ~ Tel. 964 50 60 89
Alcazar de San Juan:
· C/. Ferrocarril, 65 ~ Tel. 926 54 08 27
granada
· Concha Espina, 16 ~ Tel. 958 12 80 21
huelva
· Aracena: Grán Vía, 11 ~ Tel. 955 87 00 37
· Puebla de Guzman, 20 ~ Tel. 959 22 38 22
islas canarias
LAS PALMAS
· Arguineguin: C/. Angel Guimeral, 3
Tel. 928 15 14 35
SANTA CRUZ DE TENERIFE
· Granadilla: C/. San Francisco, 3
Tel. 922 77 19 04
· La Laguna: C/. Las Nieves, 18 Finca España
Tel. 922 65 76 05
FUERTEVENTURA
· Puerto de Rosario: C/. 23 de Mayo, 89
Tel. 928 53 00 56
la coruña
· C/. Méndez Pidal, 8 ~ Tel. 981 23 30 42
Naron
· Avda. Solana, 22-24 ~ Tel. 981 38 07 03
lleida
· Corregidor Escofet, 16 ~ Tel. 973 22 10 64
lugo
· C/. Guardias, 5-7 Centro ~ Tel. 982 20 32 83
Monforte de Lemos:
· C/. Roberto Baamonde, 54 ~ Tel. 982 41 00 69
madrid
· C/. Carlos Hernández, 14 ~ Tel. 913 77 15 62
Collado Villalba:
· Alcázar de Toledo, 35-1 ~ Tel. 918 49 18 05
san sebastian
· Paseo de Errondo, 4 ~ Tel. 943 46 23 63
santander
· C/. Castilla, 69 ~ Tel. 942 21 51 84
· Centro Com. Valle Real ~ Tel. 942 26 25 95
· El Alisal: C/. Los Encinares, 13 ~ Tel. 942 33 78 87
valencia
· C/. Maestro Gozalbo, 11
Tel. 963 74 37 92 / 963 55 24 68
· ALMUSAFES: C/. Pinar, s/n ~ Tel. 961 79 52 22
vizcaya
· Santurce: C/. de la Portalada, 2
Tel. 944 83 27 16
ultima novedad mgk
VOLANTE POWER-PRO
COMPATIBLE CON PSX-SS-N64
CON VIBRACION, CAMBIO DE MARCHAS ACELERADOR, EMBRAGUE, FRENO Y FRENO DE MANO!
Y NO TE QUEDES SIN TU
TARJETA SOCIO MGK
GRATIS con tu primera compra
SOCIO
profesional/proyecto de apertura:
¡RAPIDO! Unete a nuestra Red y aprovéchate de muchísimas ventajas
Llámanos y te informaremos de todos nuestros servicios.
VISITE NUESTRO HOMEPAGE
www.mgk.es
GAME BOY
Dreamcast
PC
www.e-graphix.com